



宮武一貴 デザイン集

Kazutaka Miyatake Design Works



9784344809574

ISBN978-4-344-80957-4

C0076 ¥1800E



1920076018008

定価：本体1800円+税

発行=幻冬舎コミックス

発売=幻冬舎

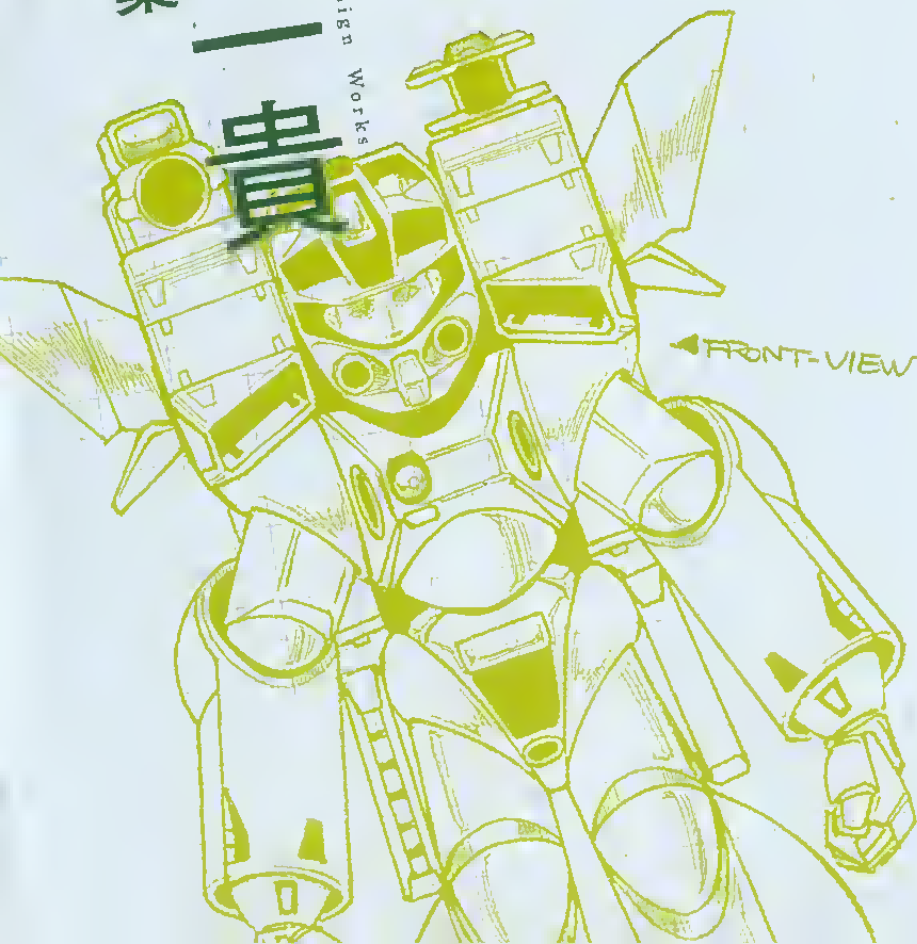
デザイン集

宮武一貴

Kazutaka Miyatake Design Works

Plan of POWER TYPE-S

FRONT-VIEW.



H.O.W.
HIGHLY ORIGINAL WORKS

STANDARD UNIT

Kazutaka Miyatake Design

宮武一貴 デザイン集



LEFT-SIDE-VIEW

宮武一貴 デザイン集

HIGHLY ORIGINAL WORKS

Kazutaka Miyatake Design Works:

'BYE-BYE JUPITER',

'TECHNOPOLICE 21C',

'AURA BATTLER DUNBINE',

'STARSHIP TROOPERS',

'EUREKA SEVEN' and more.....

制作スタッフ

構 成	渡邊洋三 [有限会社 メガロマニア]
執 筆	猫柳けいた
	渡邊洋三 [有限会社 メガロマニア]
編 集	尾美英作 [株式会社 幻冬舎コミックス]
装 幀	中村 治 [株式会社 blue]
本文デザイン	松井和夫
デザイン協力	赤木健太郎 [有限会社 ケークルーデザインワークス]
	中村亮平 [有限会社 ケークルーデザインワークス]
制作協力	株式会社 スタジオぬえ

宮武一貴 デザイン集

HIGHLY ORIGINAL WORKS

2007 年 3 月 31 日 第 1 刷発行

著 者	みぎとけいすけ 宮武一貴		
発行人	伊藤嘉彦		
発行元	株式会社 幻冬舎コミックス		
	〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-9-7	電話 03-5411-6431 (編集)	
発売元	株式会社 幻冬舎		
	〒151-0051 東京都渋谷区千駄ヶ谷4-9-7	電話 03-5411-6222 (営業)	
	振替 00120-8-767643		
印刷・製本所	株式会社 光邨		

複印廃止

方、落し乱入のある場合は送料当社負担でお取替え致します。
幻冬舎宛にお送り下さい。

本書の一部あるいは全部を無断で複写複製することは、
法律で認められた場合を除き、著作権の侵害となります。

定価はカバーに表示してあります。

©MIYATAKE RAZUTAKA, GENTOSHA COMICS 2007

ISBN978-4-344-80957-4 C0076 Printed in Japan

幻冬舎コミックスホームページ <http://www.gentosha-comics.net/>

©スタジオぬえ

©東映 / ©TOHO / ©小澤さとる / ©ダイナミック企画・市映アニメーション / ©創通エージェンシー・サンライズ / ©KYOSHO CORPORATION / ©東北新社 / ©BANPRESTO / ©サンライズ / ©モーニングスター・サンライズ / ©BONSE / PROJECT EURAKA・MBS

Introduction

デザイナーを夢見る人たちへ

アニメーション作品が好き——ことにSFやロボットアニメが好きという人ならば、作品に登場する艦船やロボットを描いた経験はあるだろう。現在、第一線で活躍するデザイナーも、そのほとんどはこのような過程を一度は経験しているはずだ。つまり稚拙でも下手でも自分で何かを生み出すという一点にデザイナーとしての端緒があると言える。日本アニメーション界の黎明期から名を連ね、数多くの作品に関わったSF傑作集団「スタジオぬえ」に所属するデザイナー宮武一貴も、幼少時には大好きな艦船の絵を描いては停んでいるような少年だった。そんなデッサン好きの少年が、どのようにしてデザイナーとしての地位を確立したのか——本書の企画はその1点からはじまったのである。

現在、アニメーション作品はTVや劇場、DVDやネット配信という多種多様なメディアで配給されている。そのためデザイナーを志す人は多く、アマチュア・デザイナーとして作品を発表する者も多い。しかし厳しい言い方をすればアマチュアはアマチュアでしかない。既存のデザインに少々手を入れた程度で「オリジナル」と呼ぶのは勘違いでしかないだろう。それはあくまでパリエーションの製作であり、アレンジメントに過ぎない作業であるからだ。とはいえ彼らを一概に貶めるのも問題がある。なぜなら

アニメーション作品の氾濫に対して、作品に携わるプロの考え方を知る機会がありにも少ないからだ。だからアレンジ＝デザインという勘違いが発生してしまう。しかしアマチュア・デザイナーには、思考法はなくても有り余る熱意はあるだろう。ならばプロとしての視点や考え方を手にするだけで、彼らの生み出す作品は決定的に変わるのではないか。そのような願いが本書には込められている。

本書には、デザイナーとして駆け出しの頃から最新タイトルに至る宮武の代表的な作品を各カテゴリーごとに章立てして掲載している。また各タイトルにはそのデザインが誕生した経緯や発想のポイント、モチベーションといった情報も併記している。そのためデザイン画を眺めると同時にテキストを読み解くことで、デザインする上での宮武の発想法のヒントを得られるようになっていく。もちろんデザインする上での手法は人によって千差万別であり、宮武の手法が万人に通用するわけではない。だが暗中模索の状態で偶然とデザイナーを志すよりも、なんらかのヒントがあったほうが道を見つけやすいのも確かなこと。だからこそ本書で宮武の手法に触れ、最終的には自分なりのデザインの手法を見出してもらいたい。

C O N T E N T S

Introduction	002
ILLUSTRATION GALLERY: I	004
第1章 《スタジオぬえ》創生期のデザイン	017
第2章 立体化を意識したデザイン 『さよならジュピター』	025
第3章 SF的な遊びを盛り込んだデザイン 『テクノポリス 21C』	037
第4章 世界観に矛盾をきたさないデザイン 『聖戦士ダンバイン』	047
ILLUSTRATION GALLERY: II	065
第5章 リアルな雰囲気を出したデザイン 『宇宙の戦士』	081
第6章 変形・合体を考慮したデザイン 『スーパーロボット大戦』シリーズ	093
第7章 世界設定に踏み込んだデザイン 『舞-HIME』 『星方天使エンジェルリンクス』 『交響詩篇エウレカセブン』	101
Conclusion	124
宮武一貴 主要作品リスト	126

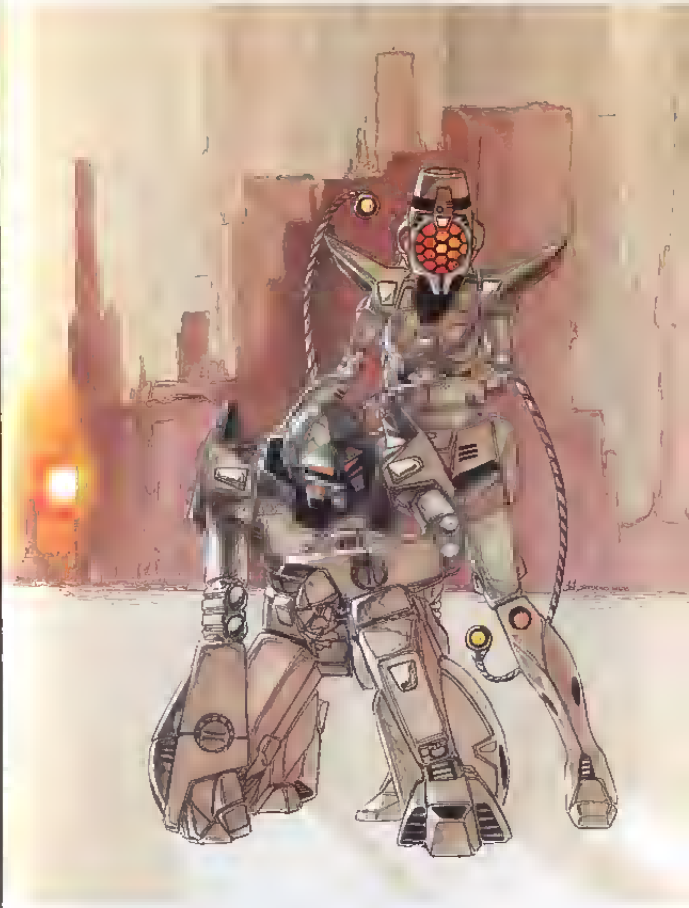
ILLUSTRATION GALLERY: I

スーパーロボットから艦船、アンドロイドや玩具と、宮武が手がけた作品は多岐に渡っている。ここでは代表的なタイトルをピックアップしてみた。動きを重視したケレン味溢れるアクションシーンや作品のイメージを重視したイメージボードといったように1枚1枚が異なるタッチで描かれており、彼が各作品を大切にしているのが伝わってくる。





『機動戦艦コシ・バトラーV』



『テクノポリス21C』サウンドトラックCDジャケット

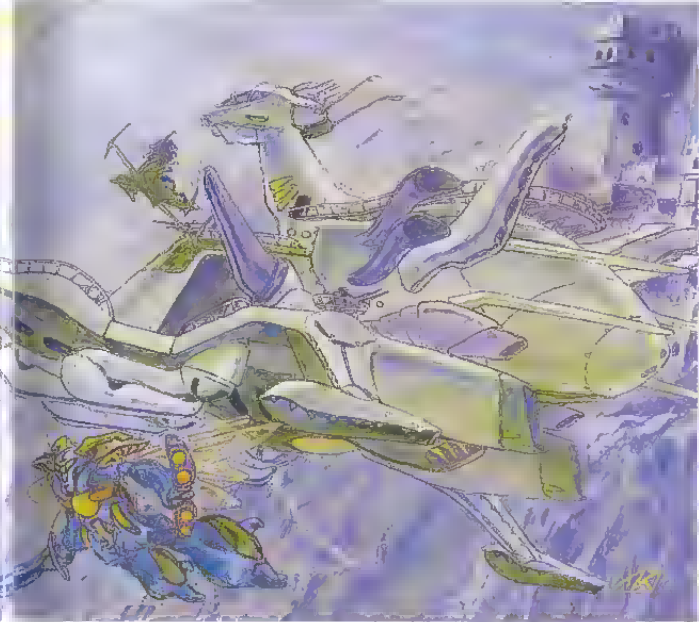


「AQ-6 第6号」単行本ジェット、口絵











「ガンウェーファー」

HIGHLY ORIGINAL WORKS
Kazutaka Miyatake Design Works: Chapter 1

第1章

《スタジオぬえ》創生期の デザイン

《SEクリスタルアート》時代から《スタジオぬえ》創設にかけ、
発展するTVアニメ業界を通してさまざまなタイトルと関わった宮武一貴。
代表的な作品を振り返ることで、デザイナーとしての変遷を知る。



ロボット、SF アニメ黎明期における さまざまな作品との出会い

「受験失敗の68年4月に『2001年宇宙の旅』が公開され、終てがひっくり返りました」

宮武は笑う。それまで『SFマガジン』を購入し、学校のノートがSFの落書きでいっぱいだった少年のSF観は『2001年』で一変し、ルーズリーフの表紙にはペーパーアンテナを持つ宇宙船のイラストで埋め尽くされることになる。その興味が冷めることなく、宮武は、同年のファンイベントSF大会で、松崎健一主催のアマチュアサークルSFセントラルアートに加入。この後、大学時代に創った『2001年』の分析研究の同人誌が、宮武のアーティストとしての最初のターニングポイントになった。

「『2001年』を分析すると、メカニックの構造や大きさなど、ひとつひとつに理詰めに見える。現実には存在しないものを本物として感じさせるには、何が必要なのか、どこまでやらなければいけないのか、随分、勉強させてもらいました」

同人誌はSFファンダム周遊で話題になり、三画面などのイラストを担当した宮武は、大学生ながら児童誌のイラストなどを手掛けることになった。こうした流れで依頼された映像関連の初仕事は、映画ライダー「登場のバイク（新サイクロン）」のデザイン原案協力だった。またサークルのメンバーは勢のまま、アート制作会社ミクリスタルアートを設立。SFファンダムのつながりで、SF作家野田高梧がプロデューサーを務める子供番組「ひらけ!ポンキッキ」に美術を提供したり、メンバーである加藤直之のついで、アニメ制作の会社

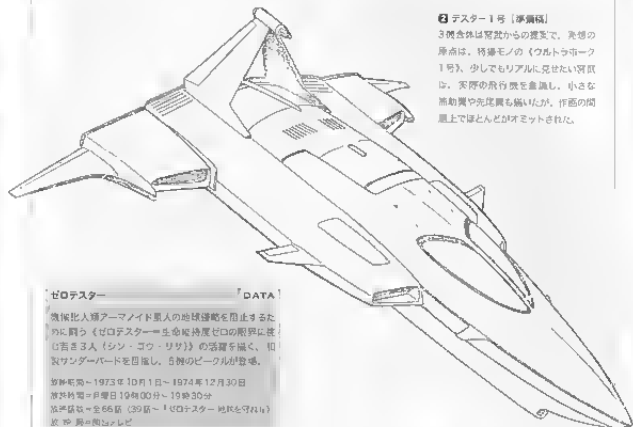
を紹介してもらう。それが『創興社』現在の『サンライズ』だ。

「今、SFアニメを企画中だけど、何らかを描けるのか?、それが『ゼロテスター』でした。その時、百数十枚のスケッチを見てもらったら、面白いけどアニメは大卒の作業だから、みんなが同じモノを描けるデザインをじゃないど、とアドバイスされました。見てもらった沼本晴海さんは、虫プロ主催のアートスクールの校長さんだった方です」

こうしてアニメ界に飛び込んだ若きクリエイターは、試行錯誤をしながら、プロの世界への歩出を果たしたのである。



③サンボット3「初期デザイン」
大岡源博氏が手掛けたラフをもとに宮武が基本形を作り、それを安産俊和が完成させた。ロボットデザインは、複雑な形をまとめるのが難しくなるといふ。



②デスター1号「夢演劇」

3機合体は宮武からの提案で、発想の源は、特撮モノの『ウルトラマーズ1号』、少しでもリアルに見せたい宮武は、実際の飛行機を参照し、小さな補助翼や先頭翼も描いたが、作画の困難上ではほとんどがカットされた。

ゼロテスター

機械化人間アーノイド軍人の地球侵略を阻止するために闘う『ゼロテスター』生体特異体ゼロの原型は、ひまき三人（シン・コウ・リサ）の活躍を描く、初代ワンダーバードを模した、5機1体のビークルが特徴。

初代機型：1973年10月1日～1974年12月30日
第1期型：1975年10月1日～1976年12月30日
第2期型：1977年10月1日～1978年12月30日
第3期型：1979年10月1日～1980年12月30日
第4期型：1981年10月1日～1982年12月30日
第5期型：1983年10月1日～1984年12月30日
第6期型：1985年10月1日～1986年12月30日
第7期型：1987年10月1日～1988年12月30日
第8期型：1989年10月1日～1990年12月30日
第9期型：1991年10月1日～1992年12月30日
第10期型：1993年10月1日～1994年12月30日
第11期型：1995年10月1日～1996年12月30日
第12期型：1997年10月1日～1998年12月30日
第13期型：1999年10月1日～2000年12月30日
第14期型：2001年10月1日～2002年12月30日
第15期型：2003年10月1日～2004年12月30日
第16期型：2005年10月1日～2006年12月30日
第17期型：2007年10月1日～2008年12月30日
第18期型：2009年10月1日～2010年12月30日
第19期型：2011年10月1日～2012年12月30日
第20期型：2013年10月1日～2014年12月30日
第21期型：2015年10月1日～2016年12月30日
第22期型：2017年10月1日～2018年12月30日
第23期型：2019年10月1日～2020年12月30日
第24期型：2021年10月1日～2022年12月30日
第25期型：2023年10月1日～2024年12月30日
第26期型：2025年10月1日～2026年12月30日
第27期型：2027年10月1日～2028年12月30日
第28期型：2029年10月1日～2030年12月30日
第29期型：2031年10月1日～2032年12月30日
第30期型：2033年10月1日～2034年12月30日
第31期型：2035年10月1日～2036年12月30日
第32期型：2037年10月1日～2038年12月30日
第33期型：2039年10月1日～2040年12月30日
第34期型：2041年10月1日～2042年12月30日
第35期型：2043年10月1日～2044年12月30日
第36期型：2045年10月1日～2046年12月30日
第37期型：2047年10月1日～2048年12月30日
第38期型：2049年10月1日～2050年12月30日
第39期型：2051年10月1日～2052年12月30日
第40期型：2053年10月1日～2054年12月30日
第41期型：2055年10月1日～2056年12月30日
第42期型：2057年10月1日～2058年12月30日
第43期型：2059年10月1日～2060年12月30日
第44期型：2061年10月1日～2062年12月30日
第45期型：2063年10月1日～2064年12月30日
第46期型：2065年10月1日～2066年12月30日
第47期型：2067年10月1日～2068年12月30日
第48期型：2069年10月1日～2070年12月30日
第49期型：2071年10月1日～2072年12月30日
第50期型：2073年10月1日～2074年12月30日
第51期型：2075年10月1日～2076年12月30日
第52期型：2077年10月1日～2078年12月30日
第53期型：2079年10月1日～2080年12月30日
第54期型：2081年10月1日～2082年12月30日
第55期型：2083年10月1日～2084年12月30日
第56期型：2085年10月1日～2086年12月30日
第57期型：2087年10月1日～2088年12月30日
第58期型：2089年10月1日～2090年12月30日
第59期型：2091年10月1日～2092年12月30日
第60期型：2093年10月1日～2094年12月30日
第61期型：2095年10月1日～2096年12月30日
第62期型：2097年10月1日～2098年12月30日
第63期型：2099年10月1日～2100年12月30日
第64期型：2101年10月1日～2102年12月30日
第65期型：2103年10月1日～2104年12月30日
第66期型：2105年10月1日～2106年12月30日
第67期型：2107年10月1日～2108年12月30日
第68期型：2109年10月1日～2110年12月30日
第69期型：2111年10月1日～2112年12月30日
第70期型：2113年10月1日～2114年12月30日
第71期型：2115年10月1日～2116年12月30日
第72期型：2117年10月1日～2118年12月30日
第73期型：2119年10月1日～2120年12月30日
第74期型：2121年10月1日～2122年12月30日
第75期型：2123年10月1日～2124年12月30日
第76期型：2125年10月1日～2126年12月30日
第77期型：2127年10月1日～2128年12月30日
第78期型：2129年10月1日～2130年12月30日
第79期型：2131年10月1日～2132年12月30日
第80期型：2133年10月1日～2134年12月30日
第81期型：2135年10月1日～2136年12月30日
第82期型：2137年10月1日～2138年12月30日
第83期型：2139年10月1日～2140年12月30日
第84期型：2141年10月1日～2142年12月30日
第85期型：2143年10月1日～2144年12月30日
第86期型：2145年10月1日～2146年12月30日
第87期型：2147年10月1日～2148年12月30日
第88期型：2149年10月1日～2150年12月30日
第89期型：2151年10月1日～2152年12月30日
第90期型：2153年10月1日～2154年12月30日
第91期型：2155年10月1日～2156年12月30日
第92期型：2157年10月1日～2158年12月30日
第93期型：2159年10月1日～2160年12月30日
第94期型：2161年10月1日～2162年12月30日
第95期型：2163年10月1日～2164年12月30日
第96期型：2165年10月1日～2166年12月30日
第97期型：2167年10月1日～2168年12月30日
第98期型：2169年10月1日～2170年12月30日
第99期型：2171年10月1日～2172年12月30日
第100期型：2173年10月1日～2174年12月30日
第101期型：2175年10月1日～2176年12月30日
第102期型：2177年10月1日～2178年12月30日
第103期型：2179年10月1日～2180年12月30日
第104期型：2181年10月1日～2182年12月30日
第105期型：2183年10月1日～2184年12月30日
第106期型：2185年10月1日～2186年12月30日
第107期型：2187年10月1日～2188年12月30日
第108期型：2189年10月1日～2190年12月30日
第109期型：2191年10月1日～2192年12月30日
第110期型：2193年10月1日～2194年12月30日
第111期型：2195年10月1日～2196年12月30日
第112期型：2197年10月1日～2198年12月30日
第113期型：2199年10月1日～2200年12月30日
第114期型：2201年10月1日～2202年12月30日
第115期型：2203年10月1日～2204年12月30日
第116期型：2205年10月1日～2206年12月30日
第117期型：2207年10月1日～2208年12月30日
第118期型：2209年10月1日～2210年12月30日
第119期型：2211年10月1日～2212年12月30日
第120期型：2213年10月1日～2214年12月30日
第121期型：2215年10月1日～2216年12月30日
第122期型：2217年10月1日～2218年12月30日
第123期型：2219年10月1日～2220年12月30日
第124期型：2221年10月1日～2222年12月30日
第125期型：2223年10月1日～2224年12月30日
第126期型：2225年10月1日～2226年12月30日
第127期型：2227年10月1日～2228年12月30日
第128期型：2229年10月1日～2230年12月30日
第129期型：2231年10月1日～2232年12月30日
第130期型：2233年10月1日～2234年12月30日
第131期型：2235年10月1日～2236年12月30日
第132期型：2237年10月1日～2238年12月30日
第133期型：2239年10月1日～2240年12月30日
第134期型：2241年10月1日～2242年12月30日
第135期型：2243年10月1日～2244年12月30日
第136期型：2245年10月1日～2246年12月30日
第137期型：2247年10月1日～2248年12月30日
第138期型：2249年10月1日～2250年12月30日
第139期型：2251年10月1日～2252年12月30日
第140期型：2253年10月1日～2254年12月30日
第141期型：2255年10月1日～2256年12月30日
第142期型：2257年10月1日～2258年12月30日
第143期型：2259年10月1日～2260年12月30日
第144期型：2261年10月1日～2262年12月30日
第145期型：2263年10月1日～2264年12月30日
第146期型：2265年10月1日～2266年12月30日
第147期型：2267年10月1日～2268年12月30日
第148期型：2269年10月1日～2270年12月30日
第149期型：2271年10月1日～2272年12月30日
第150期型：2273年10月1日～2274年12月30日
第151期型：2275年10月1日～2276年12月30日
第152期型：2277年10月1日～2278年12月30日
第153期型：2279年10月1日～2280年12月30日
第154期型：2281年10月1日～2282年12月30日
第155期型：2283年10月1日～2284年12月30日
第156期型：2285年10月1日～2286年12月30日
第157期型：2287年10月1日～2288年12月30日
第158期型：2289年10月1日～2290年12月30日
第159期型：2291年10月1日～2292年12月30日
第160期型：2293年10月1日～2294年12月30日
第161期型：2295年10月1日～2296年12月30日
第162期型：2297年10月1日～2298年12月30日
第163期型：2299年10月1日～2300年12月30日
第164期型：2301年10月1日～2302年12月30日
第165期型：2303年10月1日～2304年12月30日
第166期型：2305年10月1日～2306年12月30日
第167期型：2307年10月1日～2308年12月30日
第168期型：2309年10月1日～2310年12月30日
第169期型：2311年10月1日～2312年12月30日
第170期型：2313年10月1日～2314年12月30日
第171期型：2315年10月1日～2316年12月30日
第172期型：2317年10月1日～2318年12月30日
第173期型：2319年10月1日～2320年12月30日
第174期型：2321年10月1日～2322年12月30日
第175期型：2323年10月1日～2324年12月30日
第176期型：2325年10月1日～2326年12月30日
第177期型：2327年10月1日～2328年12月30日
第178期型：2329年10月1日～2330年12月30日
第179期型：2331年10月1日～2332年12月30日
第180期型：2333年10月1日～2334年12月30日
第181期型：2335年10月1日～2336年12月30日
第182期型：2337年10月1日～2338年12月30日
第183期型：2339年10月1日～2340年12月30日
第184期型：2341年10月1日～2342年12月30日
第185期型：2343年10月1日～2344年12月30日
第186期型：2345年10月1日～2346年12月30日
第187期型：2347年10月1日～2348年12月30日
第188期型：2349年10月1日～2350年12月30日
第189期型：2351年10月1日～2352年12月30日
第190期型：2353年10月1日～2354年12月30日
第191期型：2355年10月1日～2356年12月30日
第192期型：2357年10月1日～2358年12月30日
第193期型：2359年10月1日～2360年12月30日
第194期型：2361年10月1日～2362年12月30日
第195期型：2363年10月1日～2364年12月30日
第196期型：2365年10月1日～2366年12月30日
第197期型：2367年10月1日～2368年12月30日
第198期型：2369年10月1日～2370年12月30日
第199期型：2371年10月1日～2372年12月30日
第200期型：2373年10月1日～2374年12月30日
第201期型：2375年10月1日～2376年12月30日
第202期型：2377年10月1日～2378年12月30日
第203期型：2379年10月1日～2380年12月30日
第204期型：2381年10月1日～2382年12月30日
第205期型：2383年10月1日～2384年12月30日
第206期型：2385年10月1日～2386年12月30日
第207期型：2387年10月1日～2388年12月30日
第208期型：2389年10月1日～2390年12月30日
第209期型：2391年10月1日～2392年12月30日
第210期型：2393年10月1日～2394年12月30日
第211期型：2395年10月1日～2396年12月30日
第212期型：2397年10月1日～2398年12月30日
第213期型：2399年10月1日～2400年12月30日
第214期型：2401年10月1日～2402年12月30日
第215期型：2403年10月1日～2404年12月30日
第216期型：2405年10月1日～2406年12月30日
第217期型：2407年10月1日～2408年12月30日
第218期型：2409年10月1日～2410年12月30日
第219期型：2411年10月1日～2412年12月30日
第220期型：2413年10月1日～2414年12月30日
第221期型：2415年10月1日～2416年12月30日
第222期型：2417年10月1日～2418年12月30日
第223期型：2419年10月1日～2420年12月30日
第224期型：2421年10月1日～2422年12月30日
第225期型：2423年10月1日～2424年12月30日
第226期型：2425年10月1日～2426年12月30日
第227期型：2427年10月1日～2428年12月30日
第228期型：2429年10月1日～2430年12月30日
第229期型：2431年10月1日～2432年12月30日
第230期型：2433年10月1日～2434年12月30日
第231期型：2435年10月1日～2436年12月30日
第232期型：2437年10月1日～2438年12月30日
第233期型：2439年10月1日～2440年12月30日
第234期型：2441年10月1日～2442年12月30日
第235期型：2443年10月1日～2444年12月30日
第236期型：2445年10月1日～2446年12月30日
第237期型：2447年10月1日～2448年12月30日
第238期型：2449年10月1日～2450年12月30日
第239期型：2451年10月1日～2452年12月30日
第240期型：2453年10月1日～2454年12月30日
第241期型：2455年10月1日～2456年12月30日
第242期型：2457年10月1日～2458年12月30日
第243期型：2459年10月1日～2460年12月30日
第244期型：2461年10月1日～2462年12月30日
第245期型：2463年10月1日～2464年12月30日
第246期型：2465年10月1日～2466年12月30日
第247期型：2467年10月1日～2468年12月30日
第248期型：2469年10月1日～2470年12月30日
第249期型：2471年10月1日～2472年12月30日
第250期型：2473年10月1日～2474年12月30日
第251期型：2475年10月1日～2476年12月30日
第252期型：2477年10月1日～2478年12月30日
第253期型：2479年10月1日～2480年12月30日
第254期型：2481年10月1日～2482年12月30日
第255期型：2483年10月1日～2484年12月30日
第256期型：2485年10月1日～2486年12月30日
第257期型：2487年10月1日～2488年12月30日
第258期型：2489年10月1日～2490年12月30日
第259期型：2491年10月1日～2492年12月30日
第260期型：2493年10月1日～2494年12月30日
第261期型：2495年10月1日～2496年12月30日
第262期型：2497年10月1日～2498年12月30日
第263期型：2499年10月1日～2500年12月30日
第264期型：2501年10月1日～2502年12月30日
第265期型：2503年10月1日～2504年12月30日
第266期型：2505年10月1日～2506年12月30日
第267期型：2507年10月1日～2508年12月30日
第268期型：2509年10月1日～2510年12月30日
第269期型：2511年10月1日～2512年12月30日
第270期型：2513年10月1日～2514年12月30日
第271期型：2515年10月1日～2516年12月30日
第272期型：2517年10月1日～2518年12月30日
第273期型：2519年10月1日～2520年12月30日
第274期型：2521年10月1日～2522年12月30日
第275期型：2523年10月1日～2524年12月30日
第276期型：2525年10月1日～2526年12月30日
第277期型：2527年10月1日～2528年12月30日
第278期型：2529年10月1日～2530年12月30日
第279期型：2531年10月1日～2532年12月30日
第280期型：2533年10月1日～2534年12月30日
第281期型：2535年10月1日～2536年12月30日
第282期型：2537年10月1日～2538年12月30日
第283期型：2539年10月1日～2540年12月30日
第284期型：2541年10月1日～2542年12月30日
第285期型：2543年10月1日～2544年12月30日
第286期型：2545年10月1日～2546年12月30日
第287期型：2547年10月1日～2548年12月30日
第288期型：2549年10月1日～2550年12月30日
第289期型：2551年10月1日～2552年12月30日
第290期型：2553年10月1日～2554年12月30日
第291期型：2555年10月1日～2556年12月30日
第292期型：2557年10月1日～2558年12月30日
第293期型：2559年10月1日～2560年12月30日
第294期型：2561年10月1日～2562年12月30日
第295期型：2563年10月1日～2564年12月30日
第296期型：2565年10月1日～2566年12月30日
第297期型：2567年10月1日～2568年12月30日
第298期型：2569年10月1日～2570年12月30日
第299期型：2571年10月1日～2572年12月30日
第300期型：2573年10月1日～2574年12月30日
第301期型：2575年10月1日～2576年12月30日
第302期型：2577年10月1日～2578年12月30日
第303期型：2579年10月1日～2580年12月30日
第304期型：2581年10月1日～2582年12月30日
第305期型：2583年10月1日～2584年12月30日
第306期型：2585年10月1日～2586年12月30日
第307期型：2587年10月1日～2588年12月30日
第308期型：2589年10月1日～2590年12月30日
第309期型：2591年10月1日～2592年12月30日
第310期型：2593年10月1日～2594年12月30日
第311期型：2595年10月1日～2596年12月30日
第312期型：2597年10月1日～2598年12月30日
第313期型：2599年10月1日～2600年12月30日
第314期型：2601年10月1日～2602年12月30日
第315期型：2603年10月1日～2604年12月30日
第316期型：2605年10月1日～2606年12月30日
第317期型：2607年10月1日～2608年12月30日
第318期型：2609年10月1日～2610年12月30日
第319期型：2611年10月1日～2612年12月30日
第320期型：2613年10月1日～2614年12月30日
第321期型：2615年10月1日～2616年12月30日
第322期型：2617年10月1日～2618年12月30日
第323期型：2619年10月1日～2620年12月30日
第324期型：2621年10月1日～2622年12月30日
第325期型：2623年10月1日～2624年12月30日
第326期型：2625年10月1日～2626年12月30日
第327期型：2627年10月1日～2628年12月30日
第328期型：2629年10月1日～2630年12月30日
第329期型：2631年10月1日～2632年12月30日
第330期型：2633年10月1日～2634年12月30日
第331期型：2635年10月1日～2636年12月30日
第332期型：2637年10月1日～2638年12月30日
第333期型：2639年10月1日～2640年12月30日
第334期型：2641年10月1日～2642年12月30日
第335期型：2643年10月1日～2644年12月30日
第336期型：2645年10月1日～2646年12月30日
第337期型：2647年10月1日～2648年12月30日
第338期型：2649年10月1日～2650年12月30日
第339期型：2651年10月1日～2652年12月30日
第340期型：2653年10月1日～2654年12月30日
第341期型：2655年10月1日～2656年12月30日
第342期型：2657年10月1日～2658年12月30日
第343期型：2659年10月1日～2660年12月30日
第344期型：2661年10月1日～2662年12月30日
第345期型：2663年10月1日～2664年12月30日
第346期型：2665年10月1日～2666年12月30日
第347期型：2667年10月1日～2668年12月30日
第348期型：2669年10月1日～2670年12月30日
第349期型：2671年10月1日～2672年12月30日
第350期型：2673年10月1日～2674年12月30日
第351期型：2

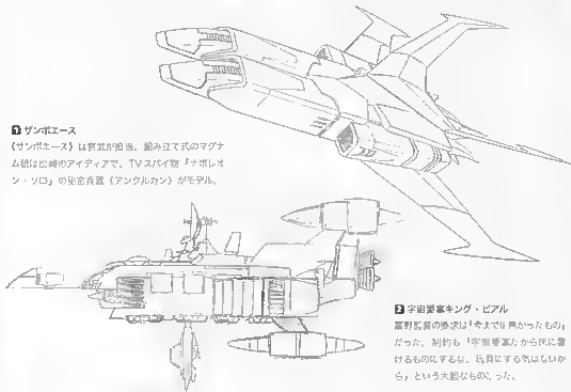
リファインとアイデア出しで培った 独自のデザイン路線

宮武がアニメで描んだのは、いかに効率的に線を減らせるかだった。後になって「気がつくのだが、実は「スタジオぬえ」のデザインは、線ではなく面が多かったのだという。

「アニメーションというのは輪郭線で表現する記号の世界なんです。ところがぬえはイラストから出発しているから、デザインを立体で捉えて、描いていたんです。

そんな模索の中、遊撃隊的なポジションでサブメカのデザインや発進プロセスなどを担当し、スタジオぬえは次第に頭角を現していく。売り物として必要なものがうかってきた時代に、新しい

形のロボット物を目指した「勇者ライディーン」に参加できたのは幸運だったし、東映の下請け作品「超電磁ロボ コン・バトラーV」では、現在に続くロボット物の基礎を完成させて、制作会社やスポンサーが何をすべきかを提示できた。そして、これらを踏まえた上で「無敵超人ザンボット3」でリアル系ロボットの光輝をつけるのである。この際には富野由悠季、高橋良輔、同時期の「宇宙戦艦ヤマト」の黒井昌など、数少ない「SFが分かる監修」の権威があり、宮武自身も、そんな飛躍的に技術が向上していく業界の中で、力と経験値を磨いていく。

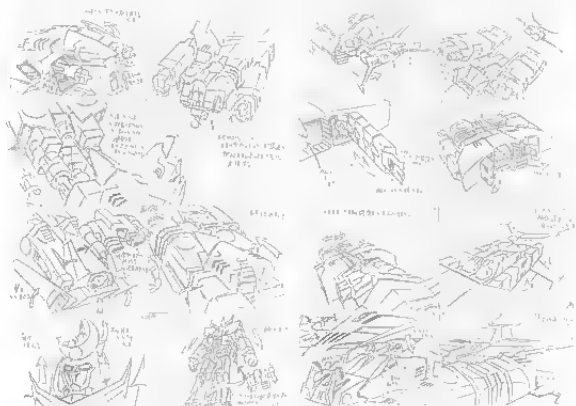


■ザンボット3

「ザンボット3」は宮武が担当。組み立て式のマグナム機は当時のアイデアで、TVスパイラル「ナボレオン・ソロ」の監製長瀬（アングルカン）がモデル。

■宇宙戦艦ヤマト、リアル

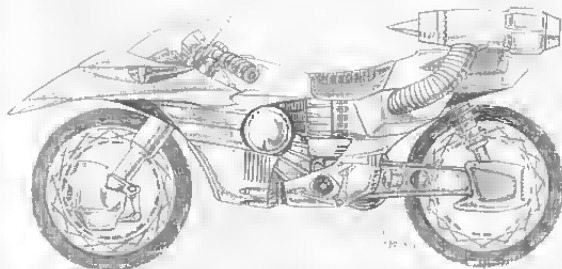
富野長谷の要求は「今までよりカッコいいもの」だった。別約も「宇宙艦艇だからに違いないもの」を。結局、結局に「宇宙艦艇だからに違いないもの」という大原則は守った。



■ザンボット3の合体プロセス

合体シーンは演出家が最初も考えて、彼らが、いかに美しく見られるかが重要。相手に「負けるといふ」と思わせるのが難易度が高い。ちなみにザンボット3の三日目は、対戦相手ではないので「買入れ」ができない」と作画の現場からのフレームもあったとか。

■「勇者ライディーン」の主人公のバイク、スーパー・フォー。SF的なバイクを考えた時に、どんなに空想の材料でも、足回りのシステムは同じで、キングピンの角度がどれだけずれてもハンドルが回らないようにするとか、車体が倒れにくくなるとか、革新的な部分は何となくデザインしなくてはならない。



ロボットファンを魅了した 内部解剖図の誕生

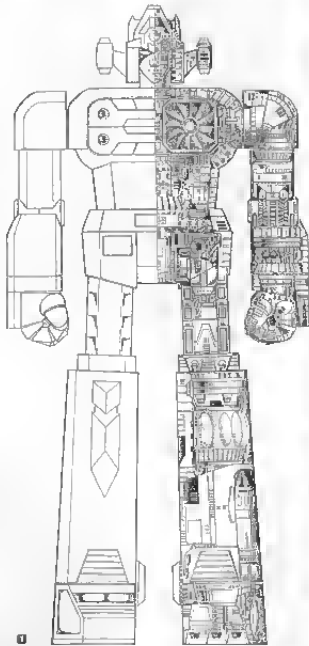
前述したとおり、『2001年宇宙の旅』の同人誌で行われた宮武は、行森プロ系列の企画会社に声をかけられ、『月刊テレビランド』に『サイクロン』の図解を発表。これが最初の内部解剖イラストで、以降、スタジオぬえののびのびにもなっていく。しかし、SFメカ図解は「宮武が元祖」という評価は止しにくいと本人は語る。

「僕が少年時代には好きだったイラストレーターに、長岡秀一（現・香月）さんがいます。彼はアメリカに渡って、レコードジャケットのイラストなどで名を馳せるのですが、僕としては日本にいた頃に少年雑誌『ボーイズライフ』の特集で描いていたメカの内部解剖が大好きで、SFの図解はあくまで、その仕事を引き継いでいるだけです」

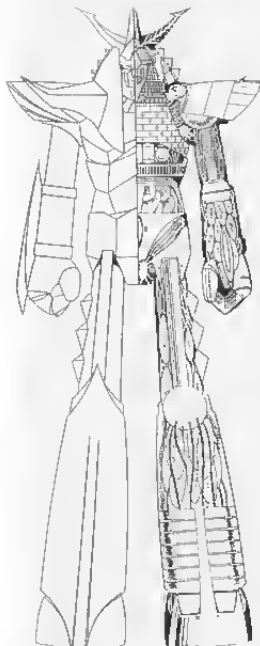
とはいえものの、アニメや特撮メカの内部構造を、まるで本物の断面図のように描いたのは宮武が最初であり、そのリアルさが業界に与えた影響は、後に、メカ図解がデザイン設定や児童誌の記事には欠かせないものになったことも分かるというものだろう。

「マジンガーZがドスンと飛ばれば、ショックがそのまま縦線に伝わるわけではない。膝や腰の関節にサスペンションなり、いろんなクッションが入っているはず。そう考えると、必然的に描く物は決まってくるんです」

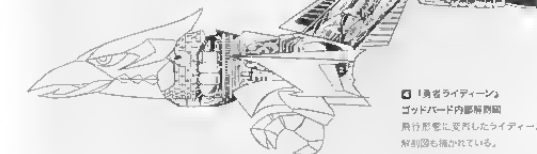
図解は「1mmの間に何本線が引けるか」の世界で、今では辛くも描けない宮武。この日本独特のイラストを手描きで継承するアーティストは、残念ながら登場していない。



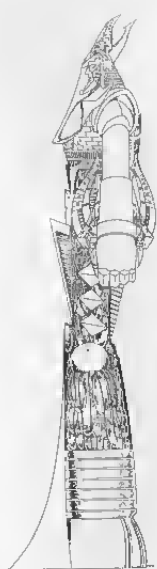
①『超特ダモス』内部解剖図 図解イラストは、描く人間によって個性が出る。加筆減筆で点を描くと、丁寧なので材質が異なると見えるらしい。



②『勇者ライディーン』内部解剖図 古代ローマ帝国が作った神秘的なロボットという設定から、図解構造はメカニカルなユニットではなく、有機的な構造で構成されている。



③『勇者ライディーン』内部解剖図 異例な、マスクに隠されてよく確認できない真横からの表情が見えるのは各機体ならではの設定と書けるだろう。

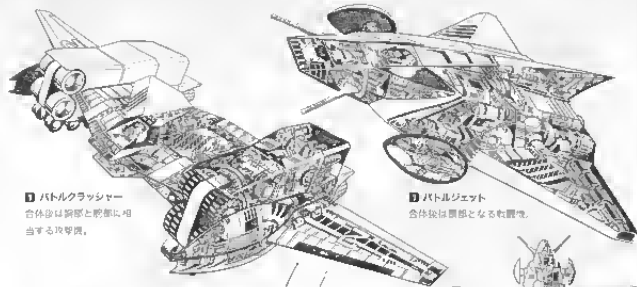


④『勇者ライディーン』ゴッドバード内部解剖図 異例な設定で変化したライディーンの内装解剖図も描かれている。

第2章

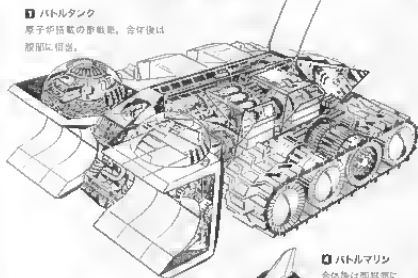
立体化を意識した デザイン

日本発の本格的SFタイトルである『さよならジュピター』。
宇宙船のミニチュア模型を造形する上で必要とされた要素を検証し、
宇宙艦船デザイナーとしての宮武のルーツを探る。

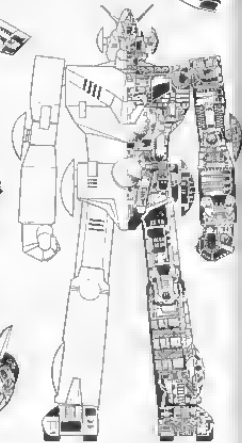


■ バトルクラッシャー
合体後は胸部と腹部に相
当する攻撃力。

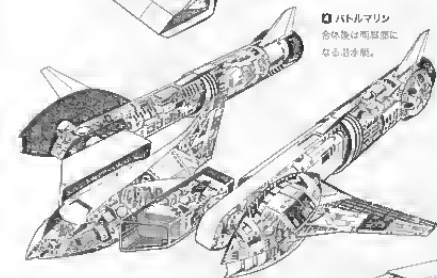
■ バトルジェット
合体後は腹部となる戦闘力。



■ バトルタンク
原子炉搭載の重戦車。合体後は
腹部に相当。



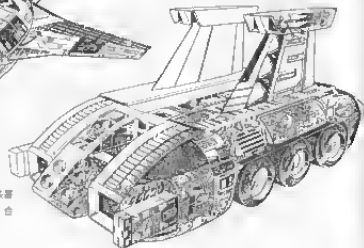
■ バトルマリ
ン
合体後は胸部部に
なる近接戦。

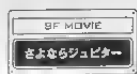


■ 超電磁ロボ コン・バトラーV

■ 超電磁ロボ コン・バトラーV
内部解剖図 5機のマシンによる変
形合体を実現させたのは、イラスト
にも随分の思いや考えを込めた宮武
さん。イラストそのものが商品とし
ての魅力を待った。

■ バトルクラフト
各機の認知・分析装置
を搭載したマシン。合
体後は両足に相当。





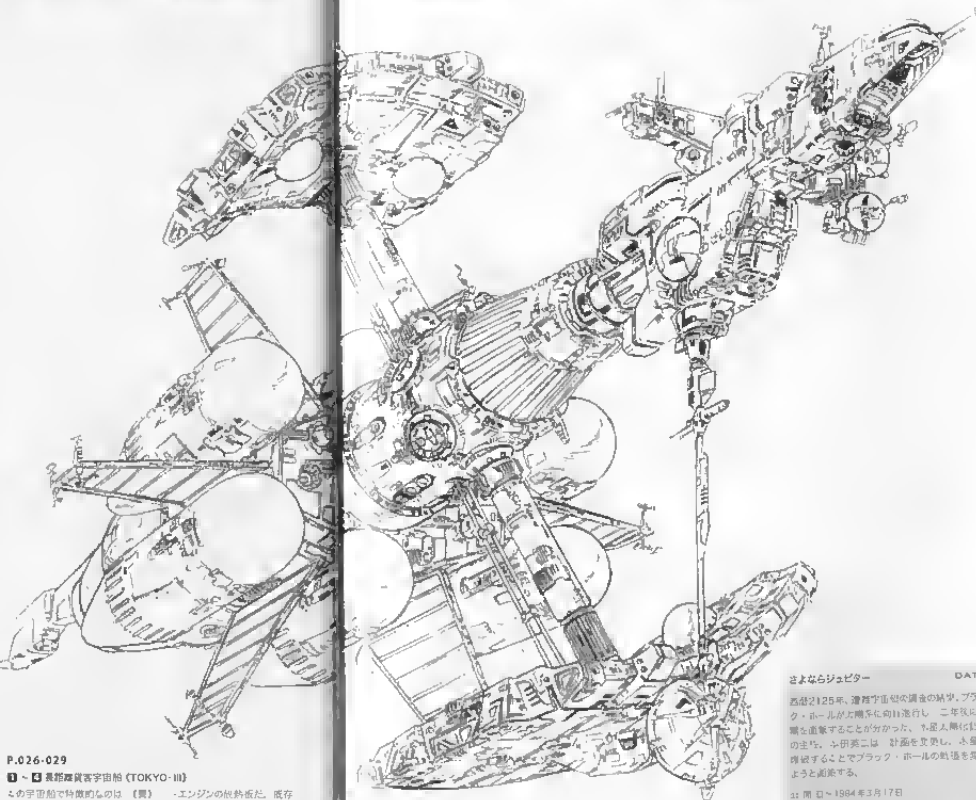
立体化を見越した上での動きのある宇宙船の発想

「テクノポリス21C」より後に公開されていますが、仕事の順番からすると、さらなるジュピターの方が先なんです。映画が完成されたのは、こちらが作業を終えてから2年11月ですから、公開の時は、そんな目のデザインが時流に耐えられるかと半ば恐怖でした（笑）

宮武は1984年公開の東宝特撮映画「さらなるジュピター」（BBJ）の仕事を、そう述懐する。「BBJ」は、それまでの特撮映画とは違い、日本初のモーションコントロールカメラ・システムやCGといった新技術を導入し、また科学技術に明るい原作者の小説左京本人が脚本・総監督を務め、すべてにおいて科学考証や置者が存在する本格的SF映画で、それだけに注目度も高かった。

「作品世界をつかんでさえいれば、時代が変わっても関係ないはずなんです。実際の観客側は、そうは見ませんか。少しでも古いと思われただけなんです」

宮武が参加したのは、1979年頃の企画の初期段階からで、イメージボード、ストーリーボード、そして「形状に科学的な意味があり、立体として成立する」デザインであった作業プロセスは、原作を基に「何の特徴もないデザイン」のテスト・ベッドを起こし、それを小松総監督が見て、演出上のニーズを確認、描きなおすという工程だった（たとえば客室コンパートメントが自立起動するのは総監督からのアイデアだ）。その際に出された注文は、「複雑で、かつ特徴的なものを」ということだけで、あとは全てお任せ。これまでの宮武



P.026-029

①～③ 東宝特撮映画宇宙船（TOKYO-10）

その宇宙船で特徴的なのは《眼》・エンジンの航外航内。既存のSF映画では、仮想的に思えないという理由から省略されてきたが、「BBJ」では、あえてそのタブーにも挑戦している。

さらなるジュピター

DATA

お値段2125万。通常の宇宙船の調査の船、ブラック・ホールが大規模な航行し、二年後に次期を調査することが分かった。もともと船の調査の主任、山田英二は、計画を変更し、小室を捕縛することでブラック・ホールの軌道を変えようとする。

11 関口～1984年3月17日
12 関口～1984年3月17日
13 関口～1984年3月17日

監 山田英二

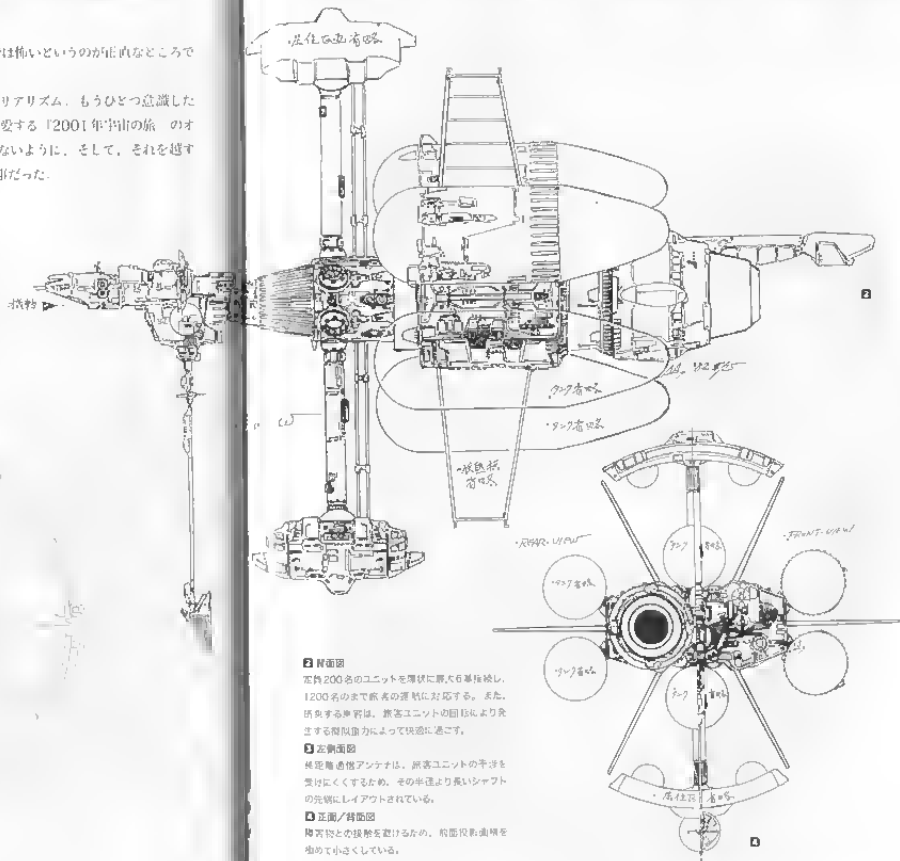
の11事が、SF文壇にも高い評価を得てきた証しであらう。

タイトルバックに登場する本作のメインメカのひとつ「TOKYO-III」も、そんな方向性から生まれた宇宙船で、最大で1200名も乗船できる大型船だ。デザインする際に念頭に置いたのは「大きな旅客船」であること。その時代では最速船種の運行ができる定期船だという点。長距離通信用のパラボラアンテナや、巨大なプロペラント・タンクが備えられているのは、そうした設定から派生されたものだった。

「自分の描いた2Dのデザインが、本来あるべき3Dになって画面で動くのは、うれしい反面、自分のデザインのとらえ方が見出しになってしまふか

ら、その意味では怖いというのが正直なところですね」。

コンセプトはリアリズム。もうひとつ意識したのが、宮武が敬愛する「2001年宇宙の旅」のオマージュにならないように、そして、それを越すデザインをする事だった。



2 解説図

定員200名のユニットを環状に最大6基接続し、1200名までの乗客の運送に対応する。また、防衛する乗客は、旅客ユニットの周辺により発生する瞬間風力によって快速に通過する。

3 定数図

長距離通信アンテナは、旅客ユニットの半径を覆うようにするため、その半徑より長いシャフトの先端にレイアウトされている。

4 正視/背視図

降下時と交差時を避けるため、前面視図と背面視図を極めて小さくしている。



木星宙域を航行する 宇宙船のバリエーション

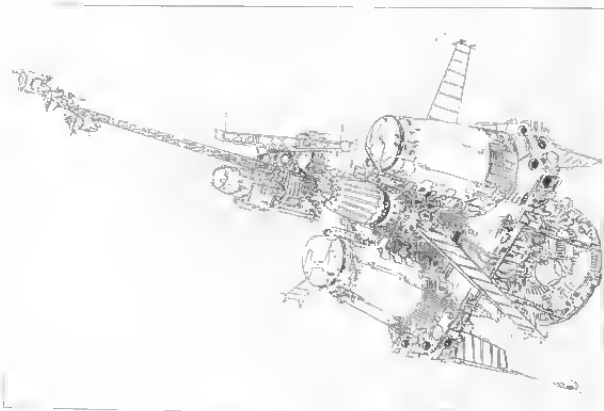
西暦2100年代には、太陽系は人類にとって通常の街と同様になっている。そんな時代には、いろんな用途の宇宙船が存在だろう……という発想から生み出されたのが、「BBJ」の宇宙船である。コンセプトを「リアリズム」においてデザインした、いわば「理想」を「現実」の中に封じ込めたスタイルである

宮武は、デザインを3次元で——基本的には表面の造形や材質感までイメージしてデザインするが、それまでの主戦場であったアニメの世界は、余計な部分を極力排除し、明確なシルエットと象

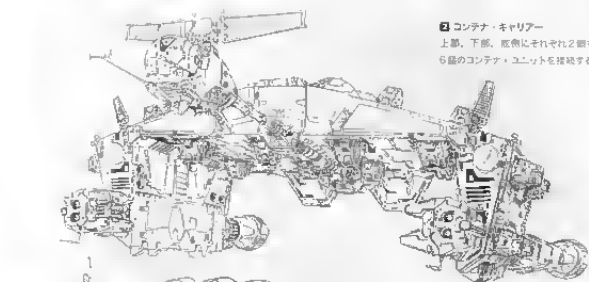
徴的な部分を観客に伝えるということ＝「記号化」で成立している。その意味では「BBJ」は、宮武の本領を発揮できる仕事であったのだが、このやり方に慣れてしまったことで、後にアニメ用デザインに切り替えるのが、一苦労であったという。

「実物はほんとに大好きだし、今ではアニメでも、CGが使えるようになったけど、3Dは、やっぱり難しい。うかつに手を出さないほうがよいというのが、正直な印象です」

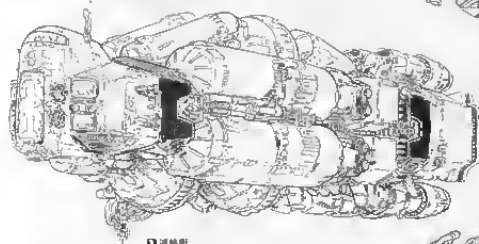
アニメと実写のデザインは全く違う。それが検証できたのも「BBJ」の成果であった。



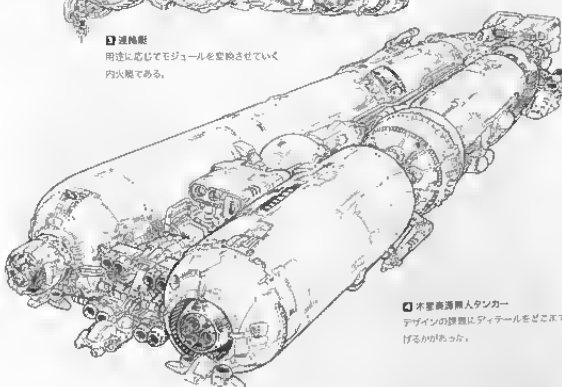
1 伊藤隆 (スペース・アロー)。核パルスエンジンの駆動からクルーを守るため、巨大な遮断板を構え、ゲーム先端に居住区がある。



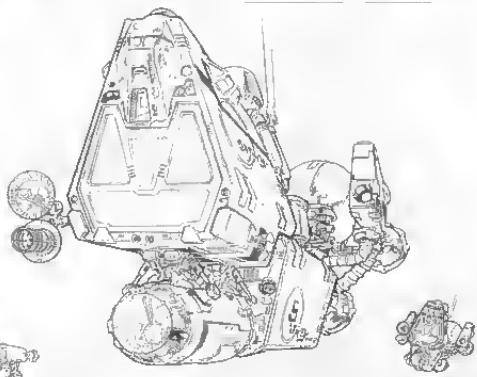
2 コンテナ・キャリアー
上部、下部、底側にそれぞれ2面ずつ計6面のコンテナ・ユニットを接続する。



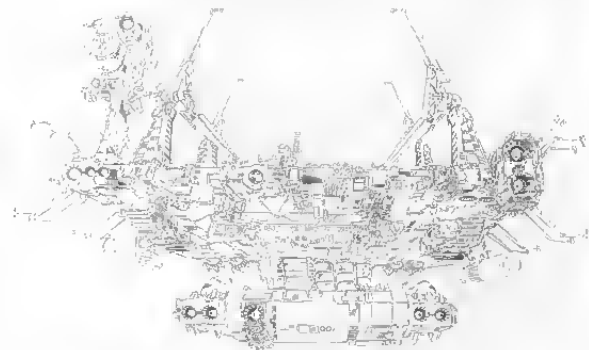
3 運輸艇
用途に応じてモジュールを交換させていく内装艇である。



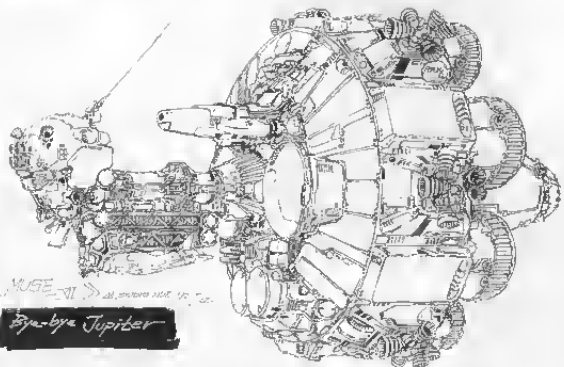
4 宇宙資源採掘タンカー
デザインの詳細にディテールをどこまで上げるかがあった。



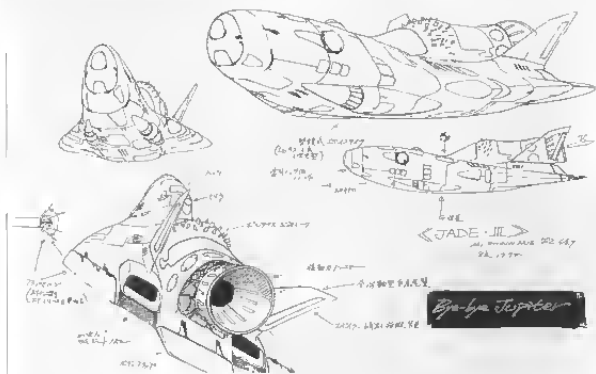
③ 機体はユニットの集合体で、無骨さの面々といえる異物性。「BB」のデザイン・コンセプトも決定した機体である。



④ 上部と底部のガントリックローカが両のドックを思わせる付帯部、右舷のタワー状ブリッジが見える。



⑤ 船医さん、ツギハギの機体となった木原調査組《MUSE-XII》、主人公たち「太陽系人」の宇宙開発名義を名乗ったという。

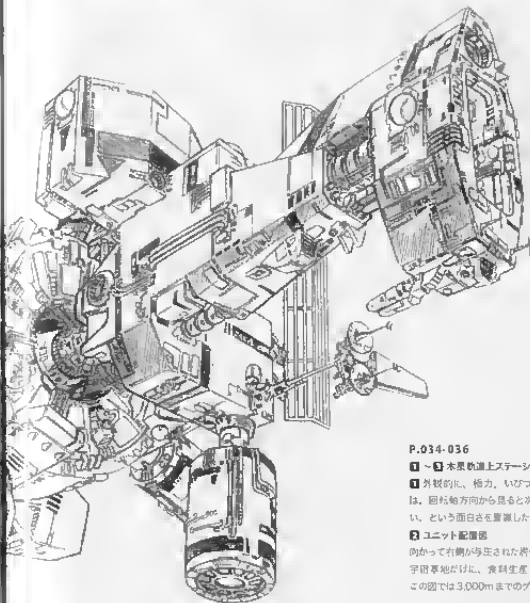


⑥《MUSE-XII》を母船とするリアファイティングボディ仮食糧《JADE-III》、上部のトゲに乱流をおこし、エンジンノズルを管理する役割がある。

木星軌道に浮かぶ人類の拠点

その機能と構造を知る

ミネルヴァ基地は本軌道に浮かぶ4kmの巨大構造物だ。もともと言語は、2kmクラスのサイズを考えていたが、描いているうちにどんどん大きくなってしまったというが、これは円筒形の構造物を次々に積み足して、「拡張」されたイメージを出したためである。近年、計画に便している「国際宇宙ステーション」が、同じくモジュールを継ぎ足して拡張型の軌道上拠点になることを予定しているが、そうした現実の最新情報を通して、ミネルヴァ基地の方向性がいかに正しいかわかる。ただし、ミネルヴァ基地は、シナリオの要求から、自転によって駆動力を作り出す設計になっている。



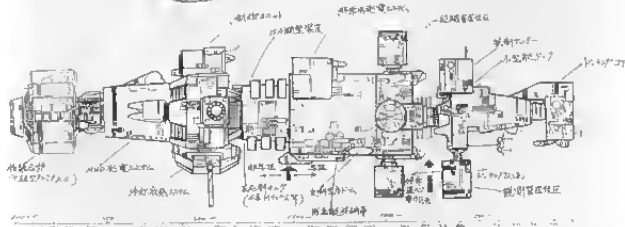
P.034-036

- ①～④ 木星軌道上ステーション《ミネルヴァ・II》

❶ 外観的に、極力、いびつな形にデザインされているのは、回転軸方向から見ると次にどんな形になるかわからない、という面白さを意識したからだ。

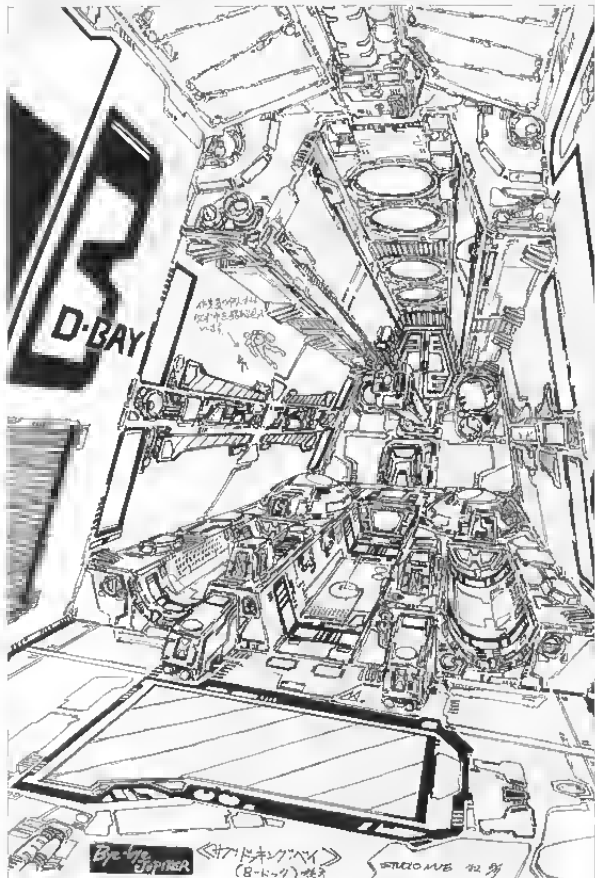
- ## 2 ユニット配置図

向かって右側が与圧された岸壁区、左が非与圧の動力区が、
宇田草地区だけに、食料生産ドームなども備えられている。
この図では3,000mまでのゲージが確認できる。



第3章 SF的な遊びを盛り込んだ デザイン

登場するロボットや車輛、都市の建造物に至るまで
《スタジオぬえ》主導で自由にデザインできた『テクノポリス 21C』。
SF的な考証を踏まえた、遊び心溢れるデザインとは……。



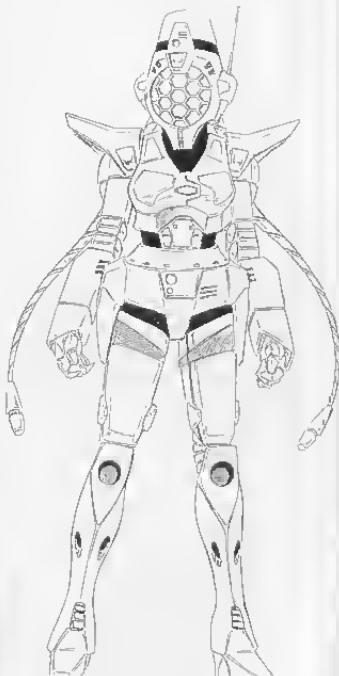
1 小説宇宙戦用の《サブ・ドッキング・ベイ》、居住スペース、エアロック、監視孔など、想像がわかるディテールが配されている。

SF 的な遊びを許された作品 それに対する独自のアプローチ方法

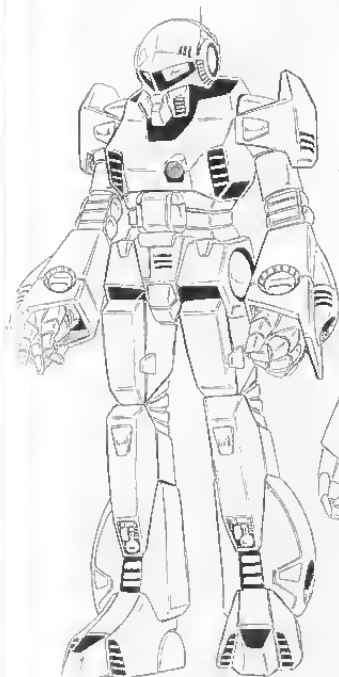
冷実に力をつけてきたスタジオぬえが、次に乗り出したのが、原作、デザイン、脚本、絵コンテなどを手がけるTVシリーズ「フューチャーポリス99」だった。この作品は、実写ミニチュアと、アニメのキャラクターを合成する「手法」のSFアクション番組で、製作を担当するのは東宝と東宝映像であった。3体登場するメインロボット、テクノロイドは宮武知博が担当するが、これらは人間が中に入る「着ぐるみ」で制作することを想定した体制からデザインがスタートしている。

「内容に関しては、無茶なアクション部分なんかは、特撮や着ぐるみでできるはずだと思っていたんで、何でも出しちゃえと〈笑〉、かなり自由な発想でやりましたね」

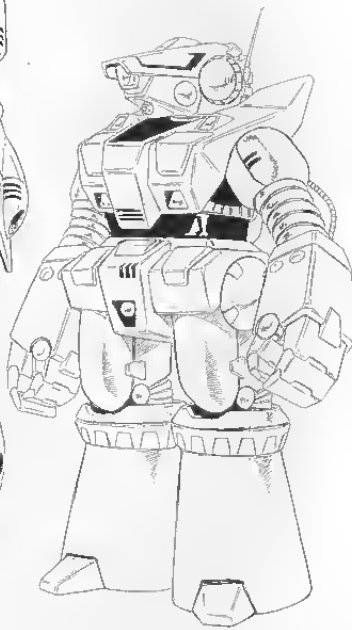
ところが企画は、進言するうちに二転三転し、アニメーション制作に変更されてしまう。スタジオぬえは、この制作に携わることで、さまざまなノウハウを得るものの、「実写からアニメへの発想の切り替えがうまくいかず、作品は、実写的制約を残したアニメとして完成するのである。



1



2



3

1 スキャナー
コンピュータ回路などの機能実用テクノロイド、身長170cm。

2 フリーダー
犯罪捜査用で接近戦に優れたテクノロイド、身長210cm。

3 ビゴラス
レーザーなどのバックアップ用のテクノロイド、身長255cm。

テクノポリス 21C

DATA

西暦2001年、人類の1/3の人口を養った人工衛星「テラヘルシディ」は、1/3の食料を使った凶悪犯罪が多発。この地球を支配する守るの。特捜マシン隊と対峙する「テクノポリス21C」。ぬえが引いた主要部分を執筆。初の長編作品である。

公開日 1992年8月7日

制作会社 東宝映画・アニメーション制作

上映時間 75分

原作 寺澤伸一・監製 東宝映画株式会社

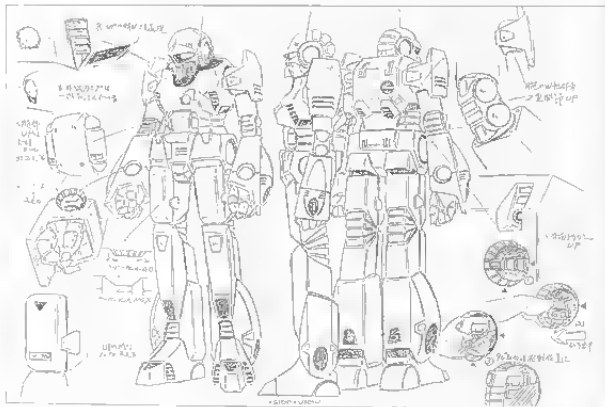
「着ぐるみ」を前提としたロボットを アニメーション作品にリファインする

「テクノロイドのデザインは、『さよならジュビラー』の直役に手掛けているので、ある種のディテール意識に陥っているんです」

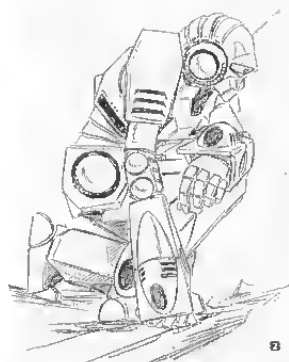
宮武は、明せずして2つの実写作品のデザイン作業が連続したことで、アニメとは違う視点を持たなければならなかった。アニメの場合、作画の手間を減らすために線の数を削っていくのが常套だが、実写では、被写体がミニチュアだとはバレない様に、情報量を増やすため、逆にディテールに凝らなければいけないからだ。本作のブレンダーも、着ぐるみに見えないように、いろいろなディテ

ルが掛けられていた。

しかし企画がアニメにシフトし、デザインもリファインされることになるが、その方向性はうまく切り替えられなかった。たとえば関節が思わぬで処理されているのは、「ウェットスーツのようなラテックスの着ぐるみの上に、胸当てと腕当てを着ける」という着ぐるみ制作の発想から生まれている。ただ、これは以前に試していたパワードスーツの研究も活かされた部分もあり、パワードスーツを着ぐるみで作ったらどうなるか、を具現化したものでもあった。

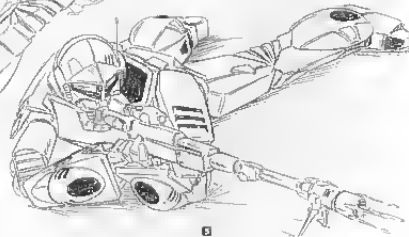
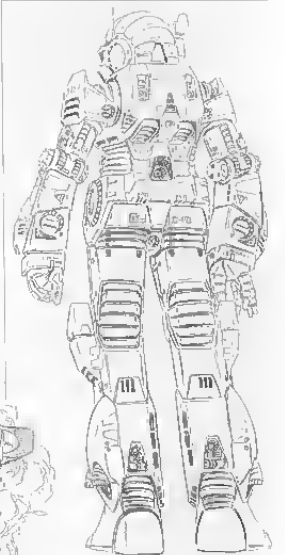


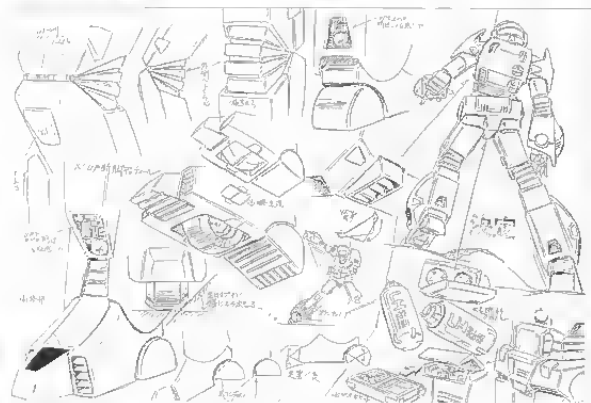
1 二重関節や蛇腹による可動部分の採用など、着ぐるみニュアンスが、随所に見られる。



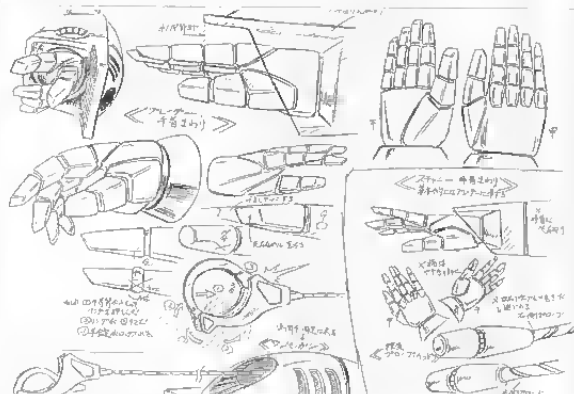
300 格闘用テクノロイドならではのアクションシーン。人間の動きを想定したイメージスケッチである。

3 ブレンダーの初案デザイン。総部ディテールにかなりの重さ込みがなされている。





1 ブレイザーは足置の機構でローラーメーケットのような高速走行が可能。水素燃料の応用がユニークである。



2 手首まわりのディテール。腕上腕からワイヤー付き手袋（ワッパガン）が抽出される。量産であることの象徴的要素が。



3 スキャニの機體には 女性型テクノロイドを象徴する髪のような《コンピュータ・ケーブル》が付属している。



4 バックアップ用テクノロイドのビゴラスのデザイン・ベースは、本作的領域の「怪演者」である。

テクノロイドと共に存在する 車輛やマスコットを生み出す

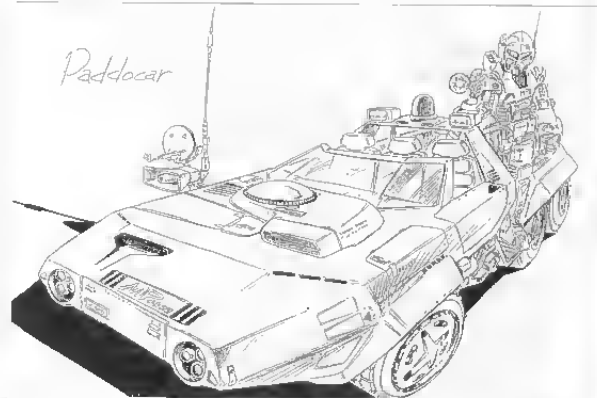
捜査員と3体のテクノロイドを搬送するため大型のバトカーになったロードレンジャーは、プロデューサーの鈴木敏夫のアイディアでオーブントップ・タイプが採用され、テクノロイドたちは車体奥につかまるように居ることになった。これは70年代のチームヒーロー・アクション映画『ドク・サベージの冒険』の影響だという。

本作に登場する本来のメカニック、舞台美術のデザインは、宮武本人も、かなりユニークな出来栄えになったと感じており、他にも、テクノポリス本部など、斬新なデザインが、多数、描き起こ

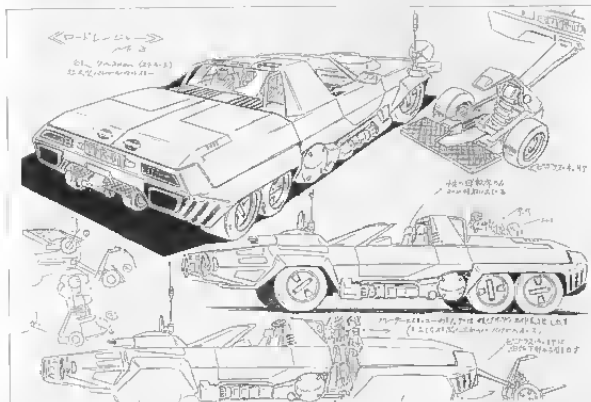
されることになった。

「この作品に関しては、やりたい放題やらせていただきましたね、そのおかげで、TVシリーズを作るには何が必要か、勉強になりました」

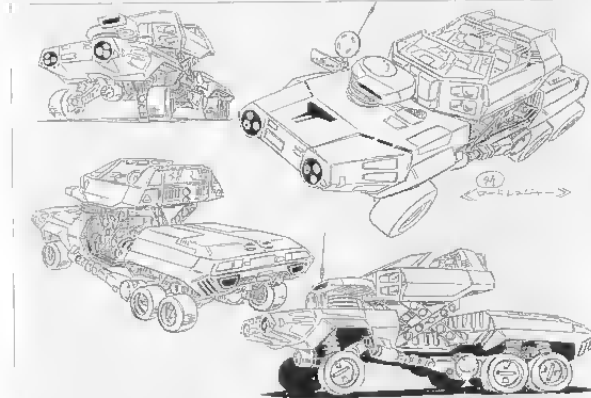
ところが当初に制作を担当していた新興の制作会社には、期限内に作品を完成させるだけの組織力がなく、『テクノポリス21C』は劇場用単発作品に変更され、制作が別会社に移行してしまう。しかし、この時点で、スタジオぬえは、さまざまなノウハウを吸収しており、次にオリジナル企画『道中時空要塞マクロス』に着手するのである。



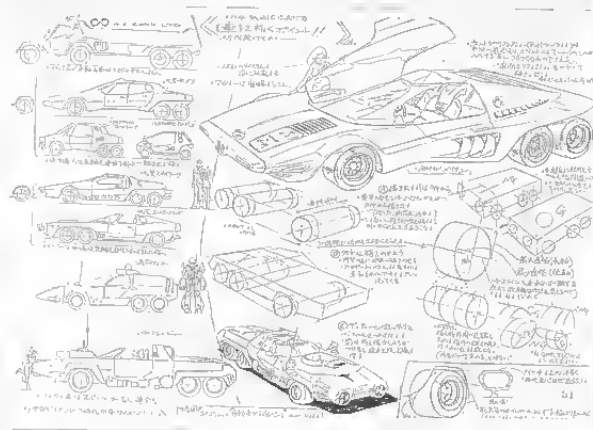
1 「ロードレンジャー」初期版。車体上部には、白でよく見られるドーム状のトランプなどが付いていた。



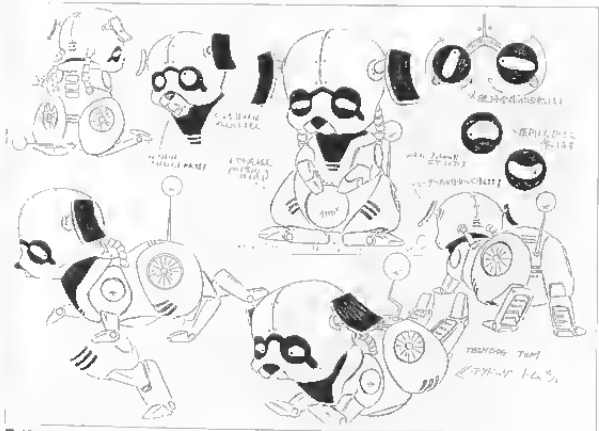
2 ホディ後部をスライドさせると、乗用ステップが現れる。車体後部はゴラスの牽引用キャリアだ。



3 走行状態に合わせて車体に変化。ゴディカラーは赤白に塗り分けられているが、イメージ的には多目的装甲車という感じが強い。



① 登場する車両は、宮武デザインとの親交性を取りながら、河津正治ら担当している。



② 《テツワン・トム》はスラップスティック・ギャクという方向を打ち出した本作のマスコット・キャラクターである。

HIGHLY ORIGINAL WORKS Kazutaka Miyatake Design Works: Chapter 4

第4章 世界観に矛盾をきたさない デザイン

地上とは全く異なる世界を創造したい。

監制からの申し出に宮武が導き出した解答は

曲線を主体とした生体ロボット——《オーラバトラー》だった。

昆虫の外殻から導き出された 新たなロボット・シルエット

すでにリタリーティストの『機動戦士ガンダム』でヒットを飛ばしていたサンライズが、新しい形のロボット物として開拓したのが、異世界ファンタジー『聖戦士ダンバイン』だった。デザインペーサーの「昆虫的」という発想は、初期構想段階ですであつたというが、それをどんなコンセプトで見せるのかについて、宮武は企画の立ち上げから参加することになった。

作品世界の妖精は昆虫の羽根を持っている。だから昆虫の外殻格、キチン質の殻を材料に使ったロボットはどうか。そんな話から出てきたのが、昆虫の筋繊維などの有機体にICチップなどのテクノロジーを持ち込んで作ったメカニズム体系のコンセプトだった。宮武は、実際の昆虫に取材した本物のセムスを、どういう形で相手に伝えるかを大事にしたという。

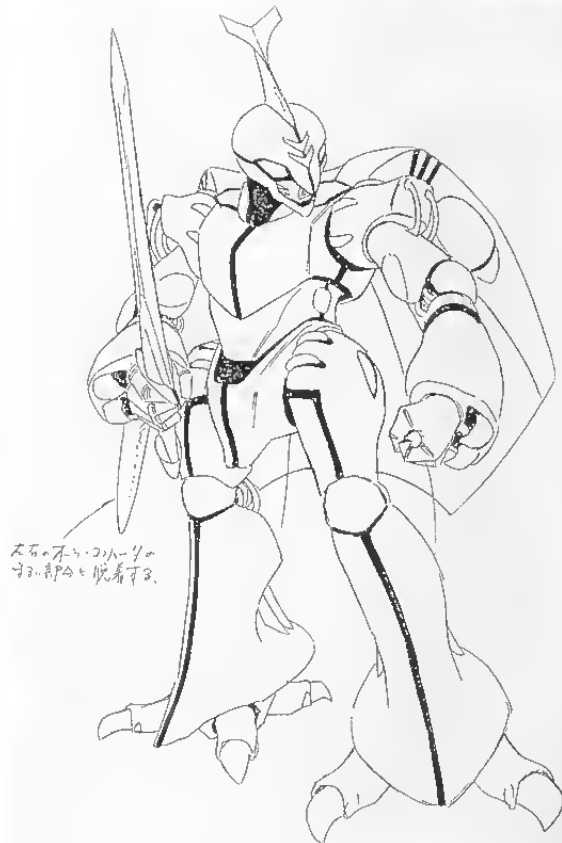
「身の回りのある小さなものに目を寄せて、動きを観察する。動きやすいタイミングを、そのまま書き写すだけで別の世界になってしまふ、これって全く素晴らしいことじゃないかって思います」

また、全体を包んでいるのが、「線を減らす」という考え方。直前に大塚企画を手がけ、ティエ

ル重視の視点になっていたため、同時に手動でいたマクロス『オーガス』とともに、どれだけの線を減らすかがテーマになっていた。この3作品には、コントラスト中心、曲面中心など、技術的、セムス内にもいくつかの特徴があるのだが、最大の共通点は、線を減らして単純化しながら、デザインを追加に見えないようにする方法だった。それが「黒ベクのライン」。太いストライプを入れることで面の曲率を強調し、全体を引き締める。

「徹底的に線も面も減らした上で、一番モダンなことができるんじゃないかと」

その手法の到達点が『聖戦士ダンバイン』だった。ところが、世界観の創造から参加し、デザイン的にも、新しい段階に達していた『ダンバイン』であつたが、身内が病気で倒れ、宮武は看病のために製作の初期段階で、現場を離れることに。それでもなお、『ダンバイン』は、宮武の代表作として強烈な印象を残し、現代テクノロジーをベースにした既存のロボット物の流れとは、一線を隔した作品を作り上げられたことで、本人も「未来への展望が開けた作品」と意識するターニングポイント的作品となった。



聖戦士ダンバイン

DATA

虫と蜂の顔の存在する異世界『バインストーン』に描いた日本人青年レオン・ザマがオーバトールに乗り込んで活躍するロイヤルファンタジー。日本では市場が等閑でなかった『虫と鳥の物語』、昆虫ロボットを登場させた原点作である。

放映期間：1983年2月5日～1984年1月21日

お昼放送：毎土曜17時30分～18時04分

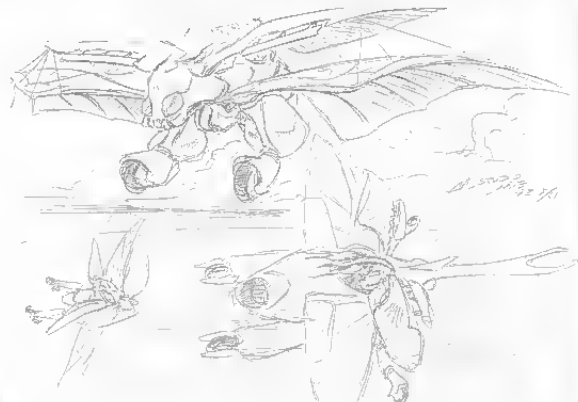
放映回数：全49話

製作：サンライズ

01 オーバトール・ダンバイン

アニメ業界の技術が向上し、キャラクターデザインの線を減らすことも可能であるようになった時期は、素人でも減らす方向性にシフトしている。これも作品全体を貫いている絵巻物流の一端。昆虫がデザインソースであるが、虫面ライダーのように大きな複眼を付けることは避け、逆に、哺乳動物の足指の爪のような形を持たせている。いずれも既成のイメージと異なっている。

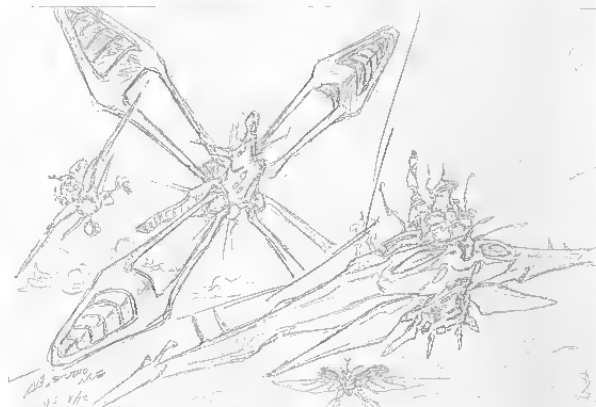
地上とは異なる世界——その地での生活を想像する



1 昆虫型飛行メカ、昆虫をベースにするという方向性が提示されている。



2 第1区畫地の地形ガッターの間隔図。これも昆虫をベースにした野郎である。



3 3区畫地の地形ガッターの間隔図。これも昆虫をベースにした野郎である。



4 3区畫地のイメージイラスト、手前に昆虫型メカにのった人物がいる。

神像から昆虫へ イメージの変換と具象化

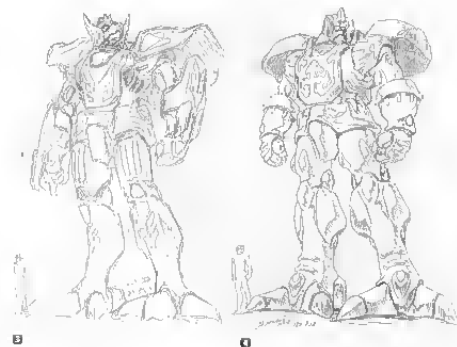
妖精世界を舞台にしたロボット物として構思された『聖騎士ダンバイン』は、神秘性をモチーフにした『勇者ライディーン』のような訴求力のある存在を作り上げたい、というところから話が始まっている。最初に考えられた世界観の要素は二つ。まず、ライディーンのように「神像が動き出す」世界、次に「甲冑が動き出す」世界であった。だが、ヒロイックファンタジーのロボット物という方向性を考えれば、あまりにも安直になりすぎる嫌いがある。宮武の初期デザインも、「神像」や「甲冑」ではない、ということを確認するためのものに過ぎなかった。では、異世界にふさわしい新しいロボットとはどういったものか。

宮野監督からの要求は、「ロボット一体がドー

ンと立っただけで、変形も何もしなくても、ひとつの強い個性、存在として見せられるキャラクターが欲しい」というものだった。そのときに挙げられたキャラクターの例が、同じく昆虫をモチーフにした「仮面ライダー」だったという。

こうして企画が進行し、次に世界観のコンセプトを思索したときに、宮武が提示したのは、「細をつけたセミやハチに集った主人公たちのイラストであった。

このイラストをきっかけに、メインロボットのデザインは昆虫をベースにしたものへとシフトしていくのだが、大学院まで動物生物学を専攻し、昆虫の形状と動きに明るい宮武にとって、それはまさに自分のフィールドであった。

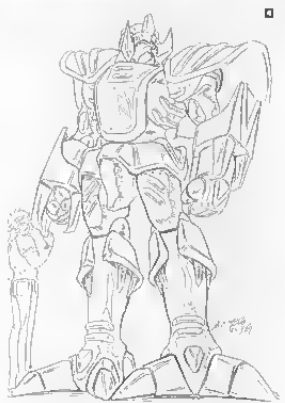


①～④ イメージスケッチ

昆虫ベースのコンセプト以前に描かれたメインロボットのスケッチ。これは「神性や甲冑がNGである」ことを具体的に確認するために描かれたものだ。

⑤ ダンバイン・アーリースケッチ
昆虫をベースにデザインされた初期デザイン。両腕に昆虫同様の羽門が開いているのが注目。

⑥ ダンバイン初期デザイン
色が塗られる前の段階。顔などには付けられた二重のV字のエンブレムは、フランス軍シトロエンのマークをヒントにしたものだという。



イメージを固定するための変遷 ラフスケッチの数々

「僕らデザイナーもチャレンジの繰り返しです」と語る宮武にとって、オーラバトラーはまったく新しいロボット・デザインへの挑戦で、その形状の一つ一つまで、ルーチンワーク的な部分はなく、模索から始まっていた。

たとえば首の形状は、騎士のマントのような空気を加えながら、甲冑の前翅と後翅を使って処理できないか。あるいは、掌は人間の手にはしたくない、などなど、前者はダンバインとドラムロの背面デザインとしてまとめ、後者は3体目（にデザインしたダーナ・オシーの手の形状として立案したもの、これは結果はしなかった。

「作画上の限界で、人の手の形でない剣を握ったポーズが描けないらしいんです。最初は、真ん中に指が2本、両脇に4本出ていて、剣の持ち方を示してみたんですけど、TVシリーズでは、そこまで作画スタッフに徹底できないということになり、指の形にこだわらなくなるのは捨てました」

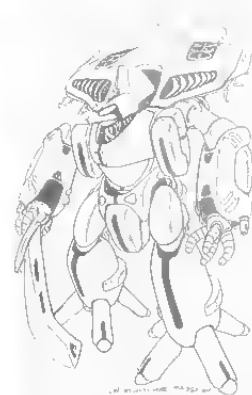
だが、ダンバインとドラムロができた時点で、デザインの上台完成の手ごたえは掴んでおり、オーラバトラーの基本形は完成していた。またダーナ・オシーは、頭部に山羊という昆虫以外のモチーフも取り入れて、自ら「デザイン上のひっくり返し」を言い、ラインナップに変化も持たせたものだ。



1



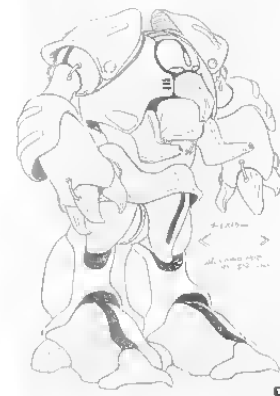
2



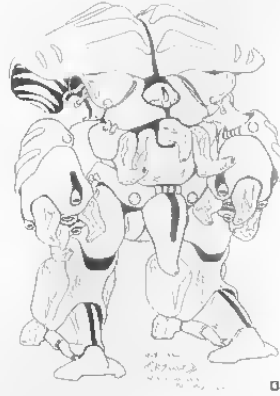
3



4



5



6

1～6 オーラバトラー初期デザイン

1 和佐直樹のオーラバトラーのスケッチ。この後、宮野監督の手直しを経て、後に引継ぎ担当の宮武氏から、ビランビーとして完成させた。

2 ダーナ・オシー初期デザイン。手足のバランス、目玉の形状など、大まかより身体的なデザインになっている。

3 ドラムロ初期デザイン1。背中の外装が急がずについていない。

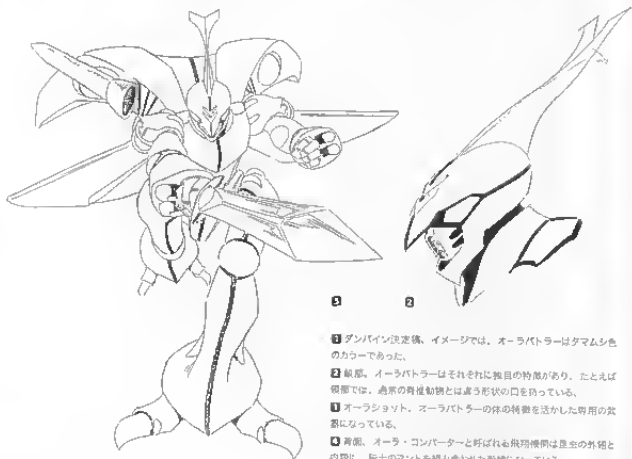
4 ドラムロ初期デザイン2。腕の形状が常態になっている。

曲線を主体とした 生体ロボットの誕生

「子供は怖いものだって平気だろう」という富野監督の助言で、手足に鋭い爪を持ち、昆虫で一番強いカブトムシの角を、そのままに使う出来上がったのがダンバインである。特徴的な脚も、細い虫の両脇に脚があるバタと同じ構成で、腕の両側に付いている。それまでのロボットは箱が積み上げられた形だったが、ダンバインは曲線で構成され、頭は猫の顔のような球形。また体自体には、構成パーツの分割線以外、ほとんど線が入っ

ておらず、ベタのストライプ線で曲率を強調しているシンプルなものだ。

これは手書きのアニメとして成立するよう、手間を省いて効果を挙げるための省略化だが、逆に立体を正確に把握することが必要になり、線のこまめさが効かなくなる描きにくさも生んだ。これはダンバインが、昆虫という身近なモチーフを採用しながら、実は微妙なバランスの上に成り立った繊細を持ち合わせていることの証明でもある。



1

2

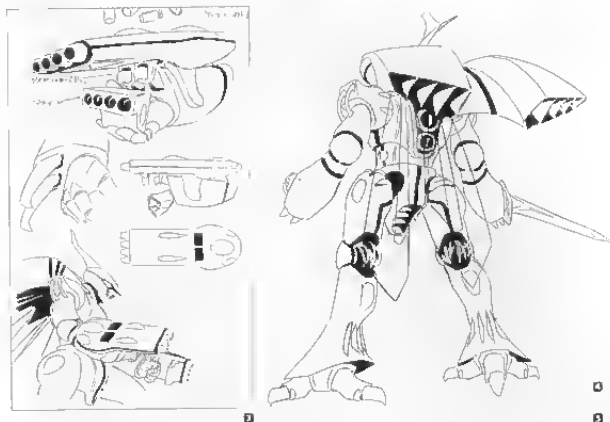
1 ダンバイン決定後、イメージでは、オーバトラはタマシ色のカラーであった。

2 顔部。オーバトラはそれぞれ独自の特徴があり、たとえば顔部では、通常の有機動物とは違う形状の口を持っている。

3 オーラショット。オーバトラの体の特徴を活かした専用の武器になっている。

4 背面。オーラ・コンバーターと呼ばれる発熱機関は昆虫の外殻と内部に、騎士のマントを思わせるような形状になっている。

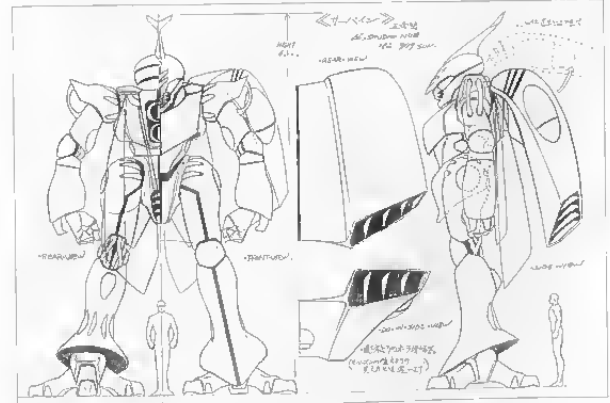
5 正面図には、企画初期段階の名称「リバーバイン」の文字が見える。

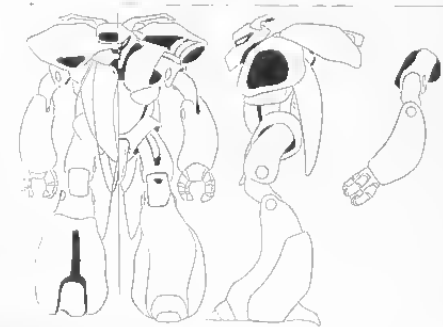
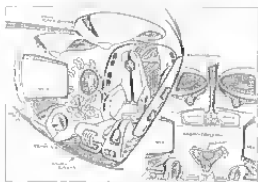
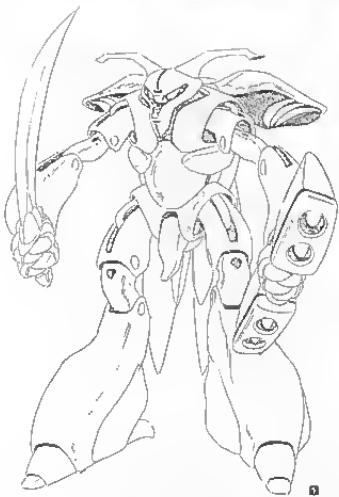


3

4

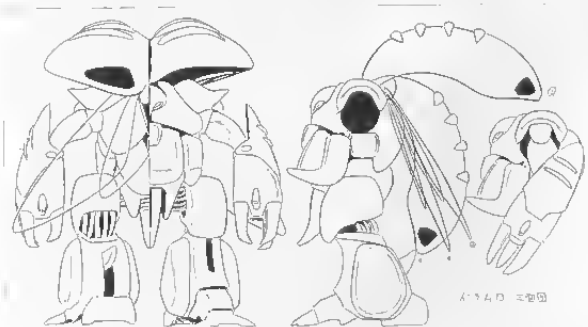
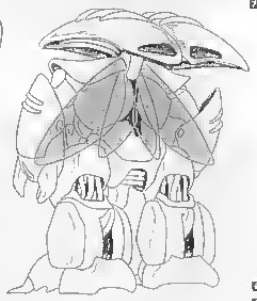
5





②-③ ダーナ・オシー
ヒロインが乗るのを左手にとり、恐ろしいな機体にデザインにされている。膝の二重関節と肩関節の逆関節、対向する二つの腕などの特徴がある。

④-⑤ ドラゴ
カナブンやコガネムシなどの甲虫がデザイン・ベースになっている。人の手を要るべく様式化した結果、なんとか制がつかめる3本の指爪となった。





オーラバトラーを逆用する オーラシップとウイングキャリバーの出現

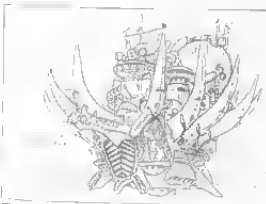
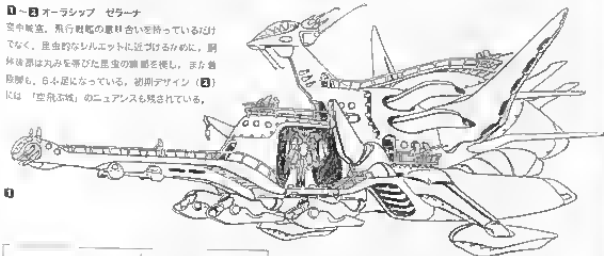
作品のビジュアル面のコンセプトを確立させるため、企画の初期段階に宮武が描いたスケッチが、「空飛ぶ城」のイラスト（P51参照）だった。そこで城が飛ぶならば、登場人物も飛ぶなければいけなだろうと構想加えたのが、昆虫に乗った騎士たち。この虫たちがオーラバトラーの昆虫のコ

ンセプトになり、同時に「空飛ぶ城」のアイディアも、空中を飛翔する戦艦として生き残ることにいった。

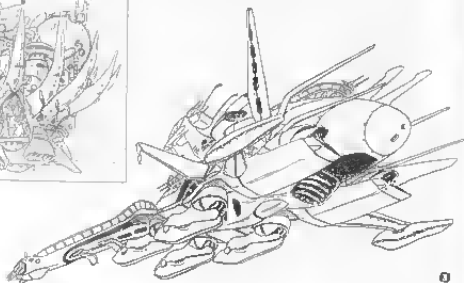
「空飛ぶ城」は、方向性を持たせるために機体が前後に伸び、やがて空中城塞のオーラシップとして完成したのである。

①～③ オーラシップ ゼラーナ

空中城塞。飛行戦艦の意味合いを帯びているだけでなく、昆虫的なシルエットに近づけるために、胴体後部は丸みを帯びた昆虫の脚部を模し、また各脚部も、6本足になっている。初期デザイン（①）には「空飛ぶ城」のニュアンスも残されている。



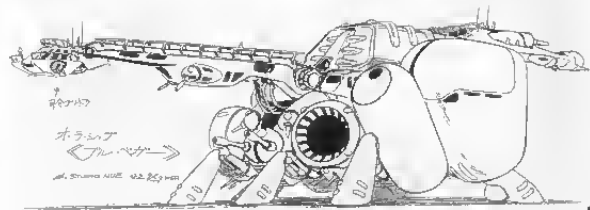
②



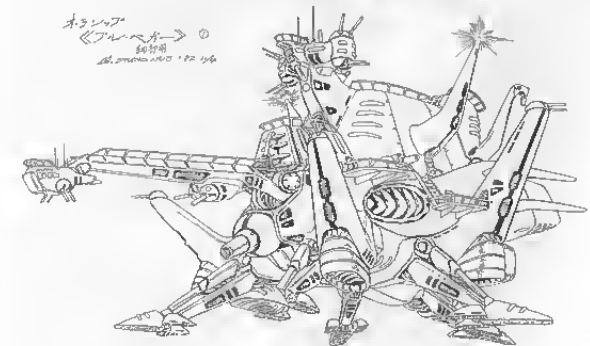
③

④～⑥ オーラシップ フル・ベガー

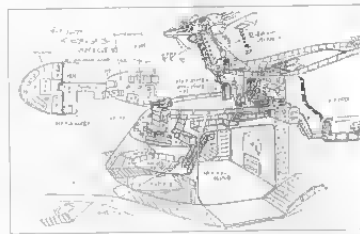
初期デザイン（④）は生物的なシルエットを残したものであったが、ゼラーナの敵艦に列し、決定稿では昆虫像の出現というイメージで、いかついデザインになっている。攻撃意を出すため、量産型は5本になっている。



⑤



⑥

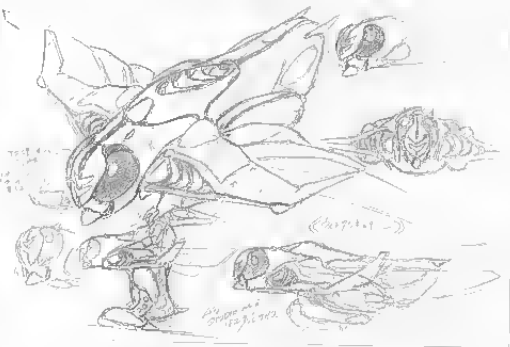


⑦



D

B



初期のイメージスケッチの「機体は走る輪上たち」は、やがてウイングアップ、オーソトラウを駆留するウイングキャリバーになっていく。

1 初期のウイングでは、翼をデタッチしている。機体より大きい飛翔体からの発想だ。

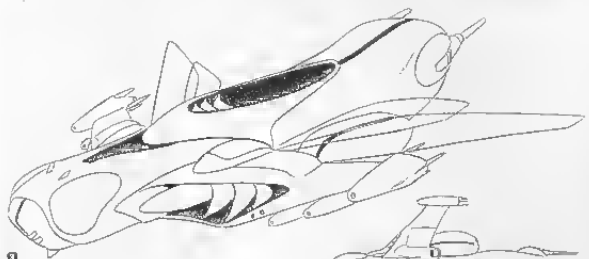
2 決定稿のシルエットに近づいたスケッチ。

D-1 ウイングキャリバー フォウ

飛翔能力に乏しいオーソトラウとその飛行兵器の近衛や、数回で破壊したオーソトラウの収容、ミサイル・機銃による支援役など、多目的に運用されるのがウイングキャリバーである。

B1 フォウ [戦艦空母]

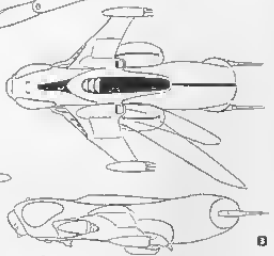
その名の通り 戦艦空母から付く出づきの空母が元になっている。



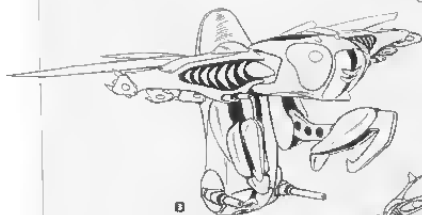
D



D



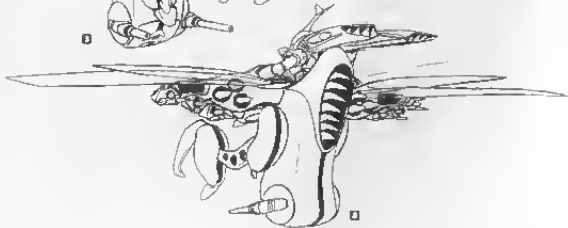
B



B

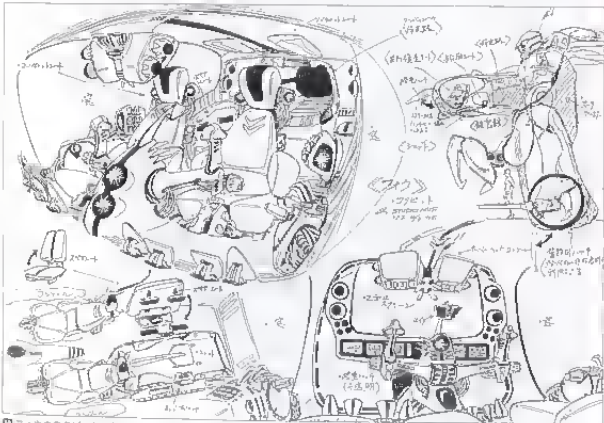
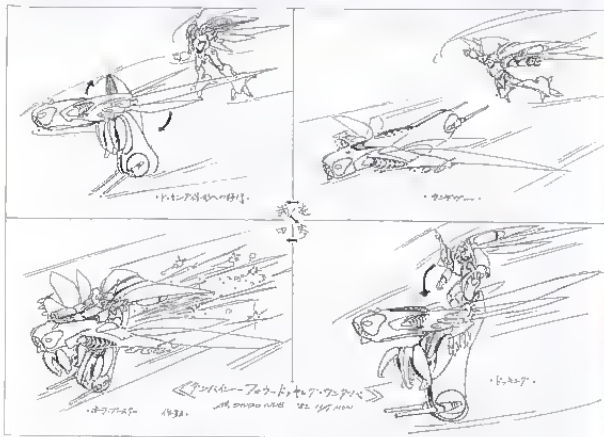


B



D

ウイングキャリバー
20 0 0 0 0





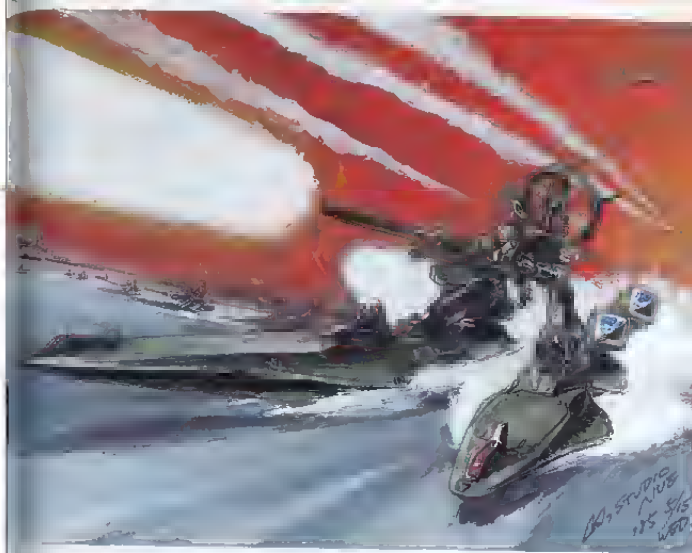
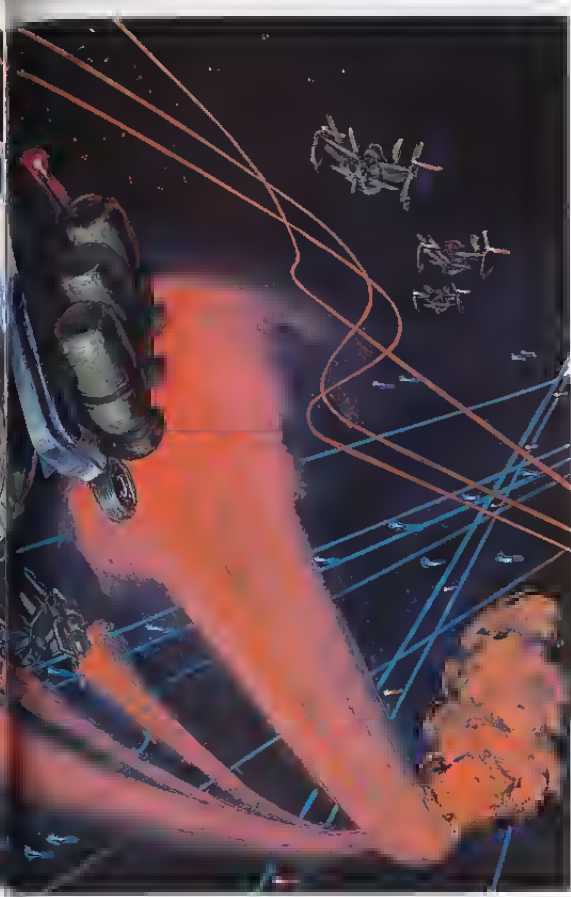


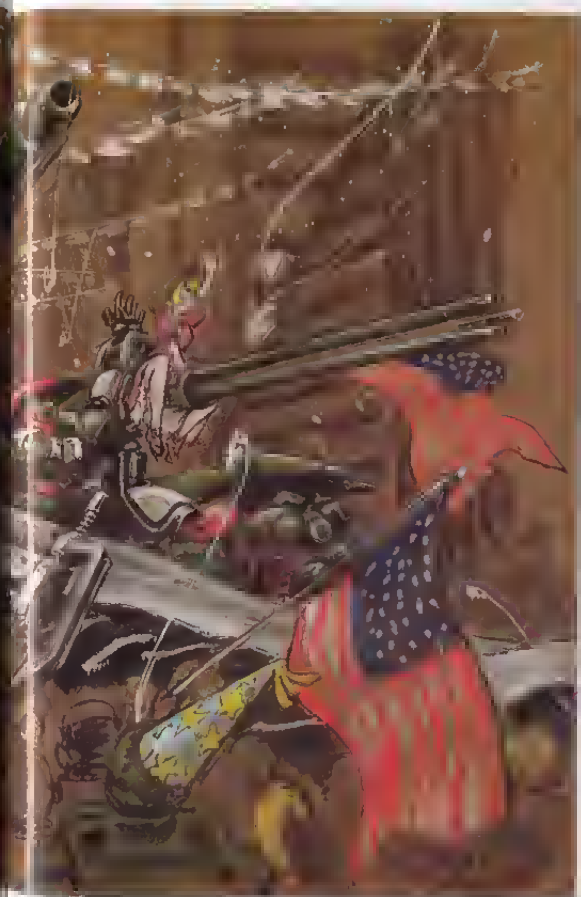
ILLUSTRATION GALLERY: II

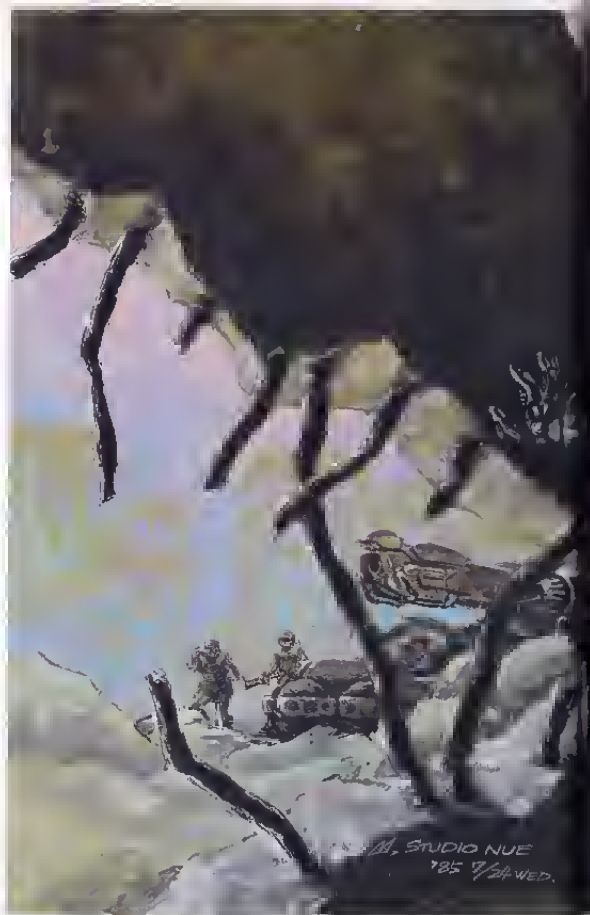
スタジオぬえが主導となり、世界観の構築から登場するメカ群までを手がけた一大SFアクション大作が『機甲天使ガブリエル』だ。諸般の事情から目の目をみることがなかったものの、《エクソ・スケルトン＝強化外骨格》（パワードスーツが装着するパワードスーツ）を中心に数多くのデザインが誕生した。それをもとに描き出した一連のイメージボードから作品世界を想像してほしい。











STUDIO NUE
185 7/24 WED.





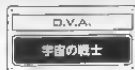
H I G H L Y O R I G I N A L W O R K S
Kazutaka Miyatake Design Works: Chapter 5

第5章 リアルな雰囲気演出した デザイン

SFの古典として名高い作品に、デザイン面から新たな命を吹き込む。

宮武の代表作として名高い《ハードスーツ》のデザインは、

長きに渡るブランクを超えてどのように変化したのか。

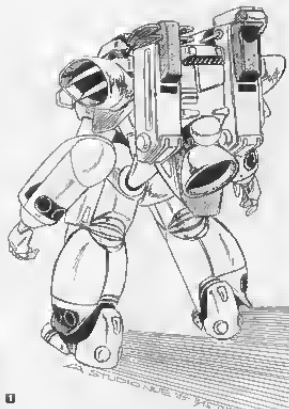


人間が着て稼動する装甲服 小説版からのイメージの進化と改修

歩兵の戦闘能力を向上させる強化装甲服
「ワードスーツ」のアイデアは、アメリカのSF作家
「ロバート・A・ハインライン」が1959年に発表
した小説「宇宙の戦士」によってもたらされた。
しかし小説内で描写されたワードスーツは「ゴ
リラのような姿」というだけで細部に渡る明確な
説明はなく、読者はせいぜい既存の宇宙服の延長
というイメージを思い描くしかなかった(事実、ア
メリカ版ベーパーバックの挿絵は伝統的な宇宙服
に近いデザインでしかなかった)。だが1979年、
早川書房からの日本語翻訳版発行にあたって宮武
がデザインしたワードスーツは、読者に大きな
衝撃を与えることになった。分厚い装甲と銃火
器を自し、腰ぶささる腰間用機械として「ワ
ードスーツはこうして誕生し、以後、多くの人が共
有する「ワードスーツ型兵器のイメージの原型と
なったのである(MSの誕生にワードスーツが寄
与していることは有名な話である)。

そして1988年、サンライズ主導の下に「宇宙
の戦士」のオリジナルビデオアニメの製作が決定
した際にも宮武はメカニカルデザインとして参加
している。その時、宮武が考慮したのは「10年

ぶりのリデザインにあたって、共通イメージとして
のワードスーツの持ち味を崩すことなく、新た
な要素を矛盾なく導入すること」だった。特に新
作はアニメであり、「アクションを考慮したデザイ
ンが必要になってくる。静止画として成立してい
るだけでなく、画面上でのさまざまな動きに対応
可能なワードスーツ」これが、宮武が目指し
た新たなワードスーツの立脚点だった。



宇宙の戦士

DATA

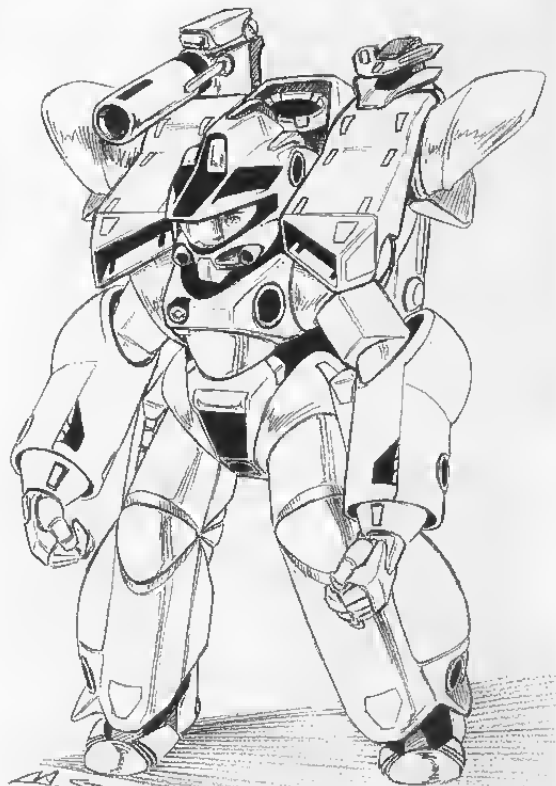
銀河に定出した人類の間に立ち塞がる怪の型生物、彼らと戦う
ために編み出された機動兵器に人類は立ち向かう。一人前の戦士に
成長する夢を届けた作品。オリジナルビデオアニメとして放映され、
1991年1〜2月にあけてテレビ東京系でも放映された。

放映日・1989年10月25日

放映時間・約50分

原案・宮武

メカ・デザイン・宮武



1

1 ワードスーツ背面

各種武装を換装可能なバックパックが多数取り付けられている。

2 ワードスーツ正面

基本ラインは変わらないが、細部に磨きが施されている。

AK, STUDIO NUE '88 310 TRU

機動歩兵用に用意された兵装と 存在感ある演出のためのポーズ集

パワードスーツは人間が「着る」兵器であり、その動きを考慮するには人体の動きを前提とする必要がある。だが人体の上に分厚い装甲を着着すれば、各部が干渉することは容易に想像がつく。とはいえ人体の動きを妨げるようでは兵器として使い物にならず、また演出上も見栄えのするものではない。そこでデザインするにあたり、宮武は装甲に覆われた人体を想像し、その状態で可能な

動きを突き詰めることから始めたのだ

「小説内では地面に倒した弾をかがんで拾えると思いますが、実際にそんなポーズを取ると前のめりに倒れこんでしまいます。この矛盾を解消するために、手を握り位置まで腕を伸ばし、その先に機械式のマニピュレーターを設置しました。すると手首の動きが人体以上に大きく取れることになり、結果、さまざまな機能を追加できました」

P.084-089

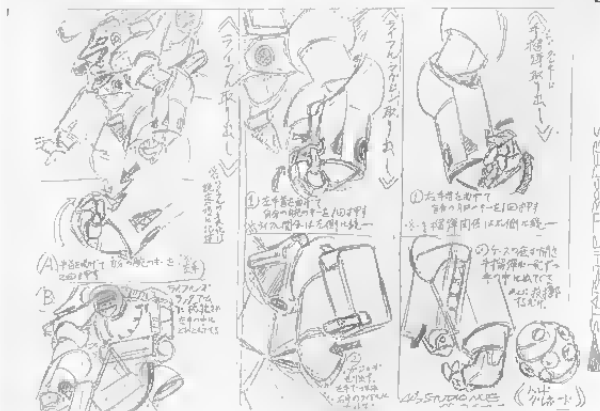
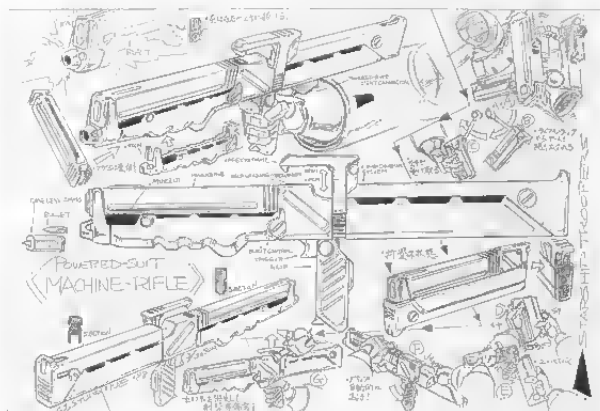
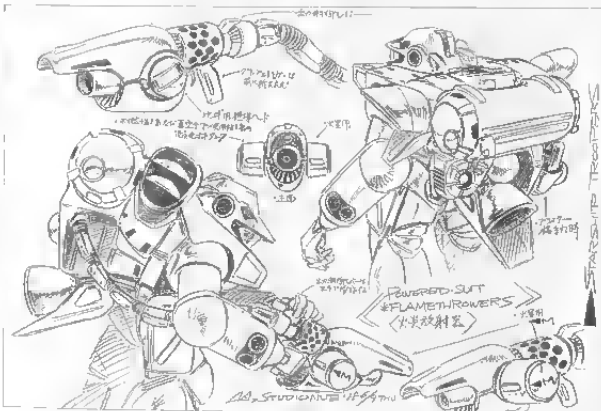
① 冷間火炎放射器。燃料はバックパックに内蔵されている。

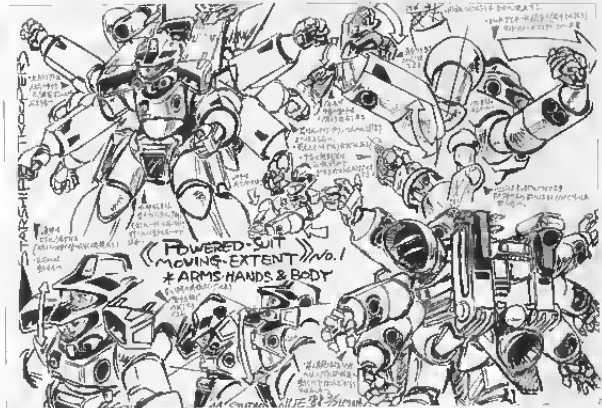
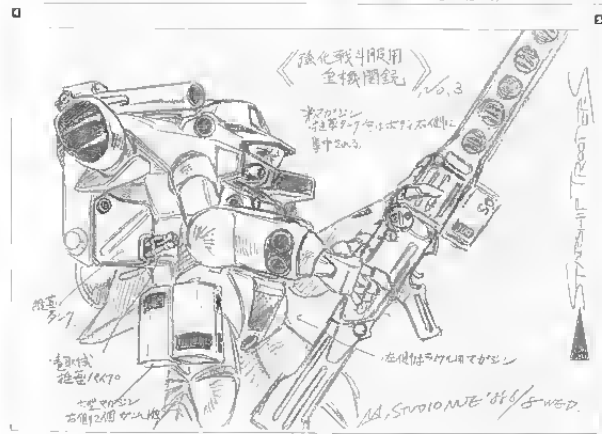
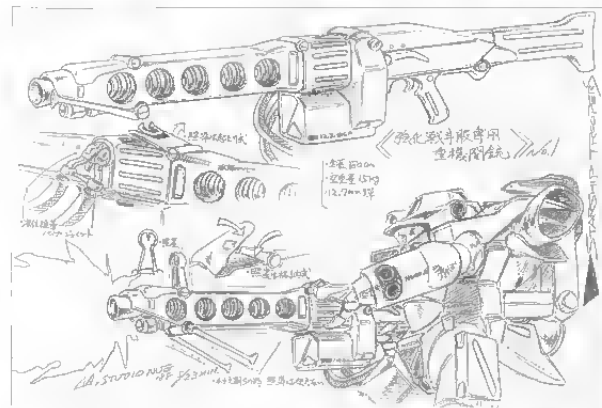
② マシンライフル。人間用と同様の兵器を採るのば、パワードスーツの動きが人体に極めて近いのである。

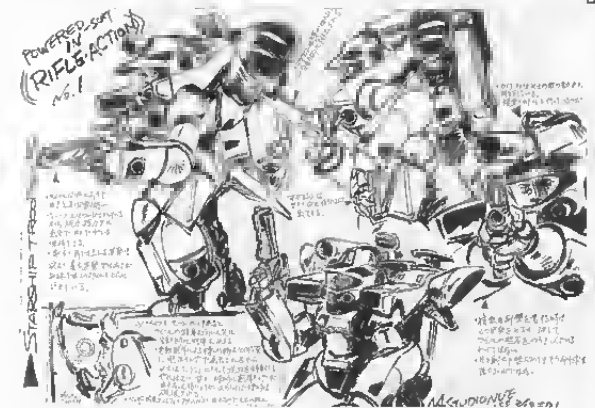
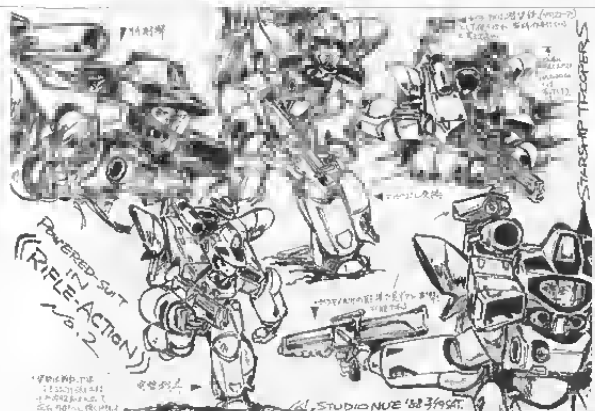
③ 手首の自由度がさまざまなアクションを可能にした。

④ 特殊角度照鏡。スーツとのサイズ差にも注目したい。

⑤ 演出に重きを考えたアクションシーンのデザイン。







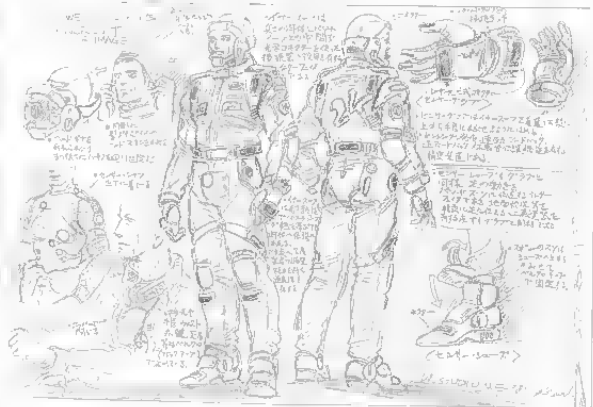
装束内部の考察と 独特な装着シーケンスの成立

パワーダスーツの動きと共に宮武がこだわったのは、パイロットの搭乗シーケンスだった。「着る」という言葉にだけ歩み寄れるかを目標とした結果、できるだけパーツを分割することなく、スーツ内に滑り込むのが採用された。さらにパイロットとスーツの情報交換を円滑にし、操作性を向上させるインナースーツの存在がクローズアップされ、そのデザインも下がることとなった。

「本来ならスーツの腕部や脚部にパイロットの手足を収めるのは危険なんです。腕部が破壊したらパイロットは負傷し、戦闘続行が不可能になるからです。容赦に余裕があれば手足を縮こませてボディに収めてもいいんです。でもそうするとスーツのサイズが大きくなる。すると装束服というよりも小型ロボットになってしまいます。服を着るという感覚ではなくってしまふですよ」

① インナースーツ。パイロットの動きをパワーダスーツに伝達するためのセンサーが各関節に設置されているのが見て取れる。

② スーツへの搭乗方法。手括弧スペースを最大限に利用してスーツを脱ぎ込むための手順が細かく表示されている。

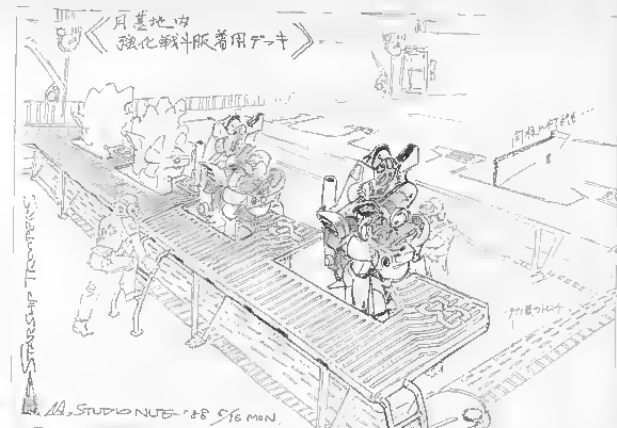


第6章 変形・合体を考慮した デザイン

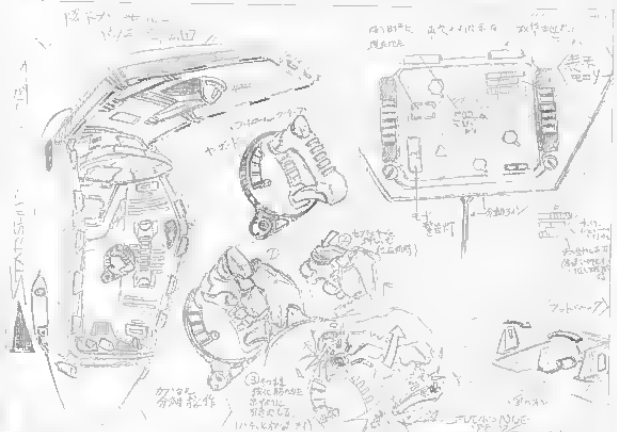
宮武が発案する合体・変形は、演出面をも含んだアイディアに満ちている。

《ワンダバ》と呼ばれる一連の合体・変形システムを眺めることで、

ケレン味に溢れるロボットの醍醐味を再確認したい。



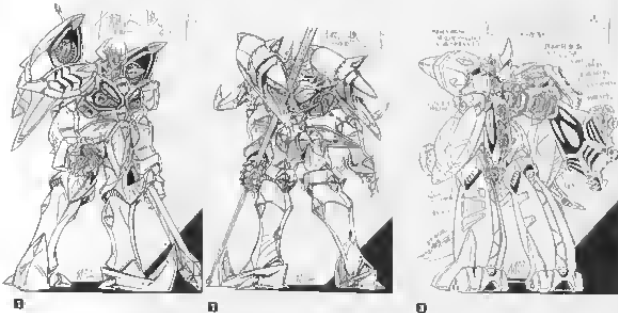
ワードスーツを整備するための専用デッキ。実際にはこれ以上に複雑の構造のパーツが並び、格好とした景観画となる。



降参降下作戦に用いる降下カプセル。ワードスーツを覆ったままカプセルに入り、パラシュートを展開して地面に降下する。

演出面も考慮した 形を変えるロボットの構築

緻密な考証に裏打ちされたデザインを得意とする宮武だが、その一方でケレン味の溢れる大胆なスーパーロボットを生み出している。硬質な人型兵器よりも立っているだけで存在感のあるスーパーロボットの制作は、「スタジオぬえ」黎明期に数多く手がけたアニメ作品からフィードバックする部分も多し、キャラクター性のあるロボットのデザインは宮武の得意とする分野である。だが彼の得意味を強く反しているのが「ワンダラ」と呼ばれる



スーパーロボット大戦シリーズ

テレビ放送作品、新刊アニメ作品に登場するロボットが一定に登場し、協力して戦うという異質でゲーム機対戦のシミュレーションゲーム、宮城はゲームクリエイターのスーパーロボットをデザインしており、ストーリーを演出することやキャラクターの性格を決定することなどを行ったことである。シリーズ作品はスーパーヒーローとロボンを題材にしたPS2、Xboxなどのさまざまなハードに移転させている。2007年3月の発売での首刷りは「スーパーロボット大戦OG1（ニンテンドーDS）」、また2006年10月4日にはTVアニメ「スーパーロボット大戦OG1・A・バターン・ウォーズ」テレビ版が開始、放映中。

ばれる一連の変形シーンだ。しかも宮武が描く変形シーンはキュート同士の整合性より一連の変形シーンの勢いを重視したものとなっており、演出面を強く意識したものに仕上がっている。96ページ以降に掲載した「ワンダバ」で変形シーンをコマ割りで表現しているのは、変形全体の演出を加味したためである。そのための細部の調整にはややあやふやだが、それを補って余りある勢いの宮武の描く変形シーンには込められた。

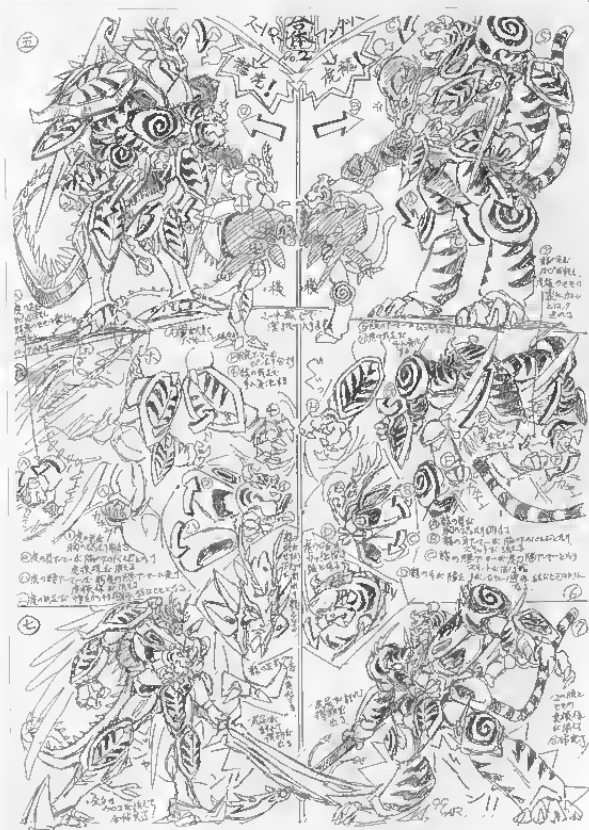
1.2 要人権

「第2次スーパーロボット大戦α」の主人公機の1機、犀と古代中国の甲冑をモチーフとしたラインが特徴的。

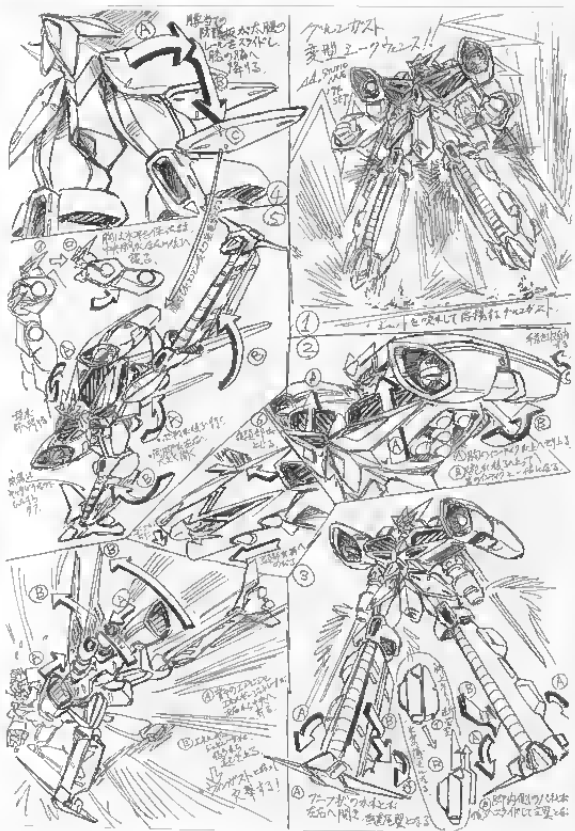
00 グルンガスト零式

『スーパーロボット大戦ORIGINAL GENERATION』『スーパーロボット大戦OG ディバイン・ウォーズ』の主人公役の1人、魚鱗甲を誇る格闘兵器であり、背部に装備した身の丈ほどのある軍式折刀を主武器とする。

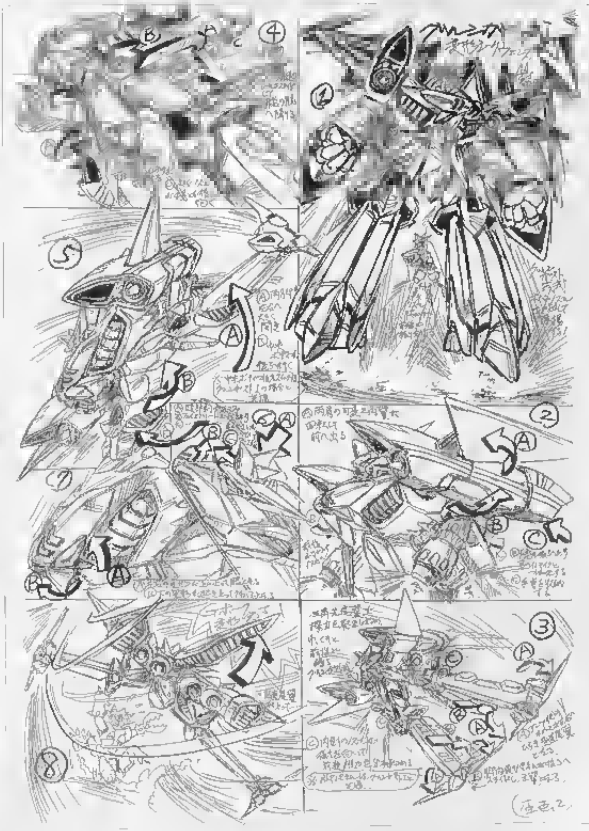


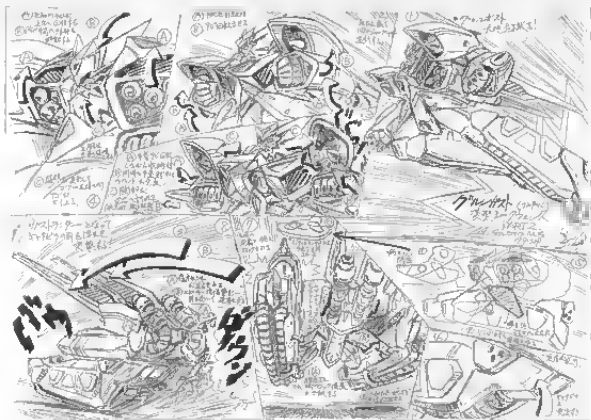


1



2





3

P.096-100

②『スーパーロボット大戦α』に登場する古代中国の半生体兵器。最盛と虎狼の意をワングバ。4つ足形態から人型に変形するが、人型では胴体内部に大膽なスペースを取っている。だがこのスペースには2機が合体するための機構としての役割合いもある。

③竜虎王（虎魔王）の自機ワングバ。1機の状態に似ていた空間にもう1機が収まることで、単体なく人型への合体が可能となる。さらに格的なデザインは、合体後には胸部の位置に利用される。

④『第4次スーパーロボット大戦』に登場するグルンガストが戦艦形態に変形するワングバ。胸部を主軸とする大膽な発想が正しい。

⑤『スーパーロボット大戦α』に登場するグルンガストが戦艦形態に変形するワングバ。グルンガストの構造から変形機構も早急されており、両者の関連性を確めるようになっている。

⑥グルンガストが戦艦形態に変形するワングバ。グルンガストは人型と戦艦形態、戦艦形態と戦艦形態の2つの姿を持つため、それぞれが予備的な変形機構が必要となる。そのため戦艦形態では主軸となった船体。戦艦形態ではキャビンやエンジンを搭載した船体ユニットとし、人型では両側に格納していた主軸も展開することで、戦艦としてのシルエットを付与するに至った。

HIGHLY ORIGINAL WORKS Kazutaka Miyatake Design Works: Chapter 7

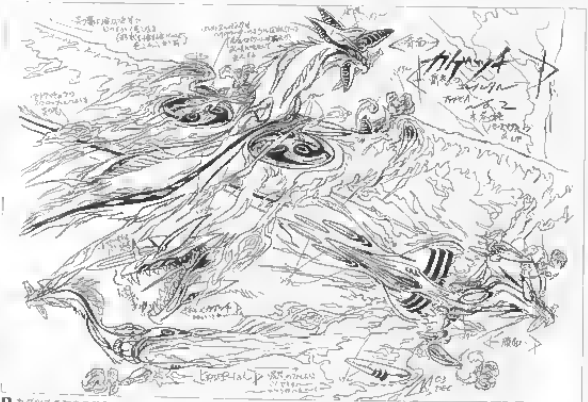
第7章 世界設定に踏み込んだ デザイン

メカデザインからコンセプトデザインへ――

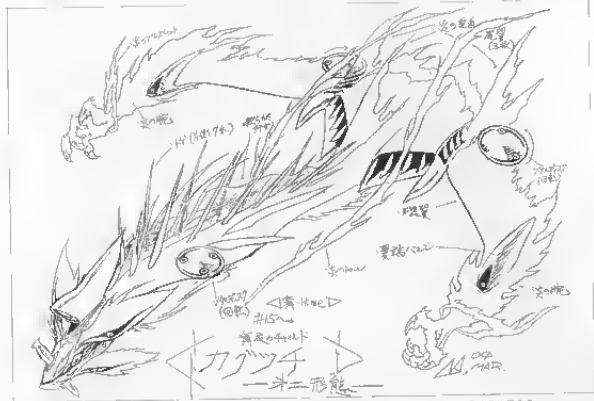
物語の根幹をなす設定や世界そのものを手がける宮武の仕事から
彼の思考法とその積み重ねが生み出す異世界を検証する。



1 全身を翼と尖を翼部分に移し、肩や胸周りに鋭角なイメージを持たせた家、作画上の手調を減らすための仕様でもあるようだ。



2 カグツチの動きを考えたもの。翼を伸ばした姿は竜というよりも犬の角で、ちょっととした動きによる周囲の変化が美しい。



3 更なる形態に変化したカグツチ、こちらのほうが初め設定に近く、本来の翼が持つ恐ろしさが際立っているように見える。



4 第2形態での動きをまとめたもの、この形態で最初の試みであり、意図お気に入りのデザインであることがわかる。

「天使」をモチーフとした キャラクター性の強い艦の誕生

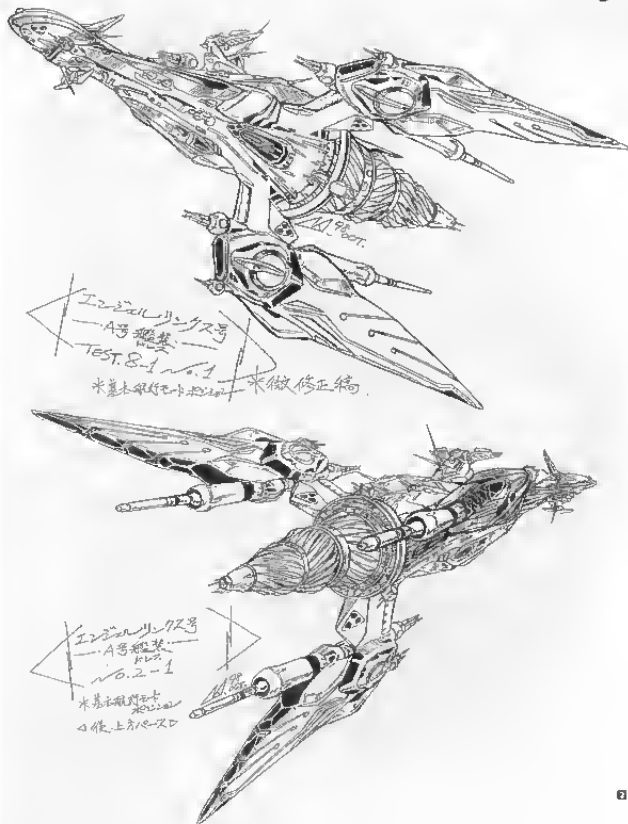
すでに体系化された世界観や艦船の上に新たなテストを付与して、異なるデザインの方向性を見出す。デザイナーにとってこれは困難であり、それと同時にやりがいのある仕事ではないだろう。既存の世界観を打ち壊すことなく自分なりのテストを打ち出すのは並大抵の作業ではないからだ。宮武にとって『新世紀エヴァンゲリオン』はそのような位置づけの作品であり、厳しい制約のなか、彼は見事なデザインの船——エヴァンゲリオンを生み出している。

作業を開始するにあたって宮武に提示された条件はふたつ、すなわち「主人公が乗る艦であること」「リトルにあるように天使をモチーフとすること」だった。この条件を聞いた宮武は、既存の天子像をモチーフとするつもりはなかったという。純白の羽を生やした美しい女性という普遍的な天使のイメージはややもするとありふれたものとなりがちで、モチーフとして使いたくはなかったのだ。また『エヴァンゲリオン』の世界にはグラフィック・ショップや噴霧器の格闘用マニピュレーターを備えた宇宙船が既に存在しており、それとの矛盾なき整合性を考えた場合、既存の天子

像をそのままモチーフにするのはどうにも具合が悪かったのだ。

「他人のデザインは気にしませんし、デザインの区別には徹底的な自信があります。他人のデザインをよんで思っただけで評価しても、それを自分のデザインに取り込むことはないです。それをやってみようという部分のなかに特化している部分がないとしようから……」

とはいえ天使をモチーフにするという大前提のなかで、ついに到達したのが天使の本質的な象徴を用いることだった。前述した天使像はキリスト教の福音を色濃く受けたものに他ならないが、キリスト教以前の天使は人間の形すらしていないものが圧倒的に多い。そんな天使が普遍的に有しているのは「複眼の羽」と「光彩（ハロー）」である。これこそがエヴァンゲリオン艦の象徴とすべき要素であり、その事実を思い至った宮武に3枚の羽を胴体天使の輪というイメージが思い降りてきた。胴体側面に「大なスピライザー（天使の羽）」を備え、艦首に天使の光彩（＝環）を備えた主人公艦のイメージはこうして誕生し、結果、独特の翼群を放つ形状となったのである。



新世紀エヴァンゲリオン

DATA

TVアニメ「新世紀エヴァンゲリオン」(原案 伊東浩一)の19話に登場した仮想艦隊エヴァンゲリオン艦の造形をうかがう。アウトロスターとは同じ世界観でありながら、異なる要素を有しており、両艦とも艦隊司令室がドッキングが準備されている。

放映期間: 1995年4月7日 - 1999年6月30日
制作会社: 庵野秀明 19話 19時00分 - 19時30分
制作会社: 全12話
監督: 庵野秀明

① エヴァンゲリオン艦

フォーマル、ドレスと呼ばれる増設パーツを装備、艦体側面から伸びる巨大なスピライザーが「天使の羽」の象徴だが、他のアウトロスターの型番性をプラスしてメカニカルな要素が追加された。

② エヴァンゲリオン艦

後方から望むと3枚の羽がどのような角度で設置されているのかわかる。天宮の艦=2世という概念を反映していることに注意したい。

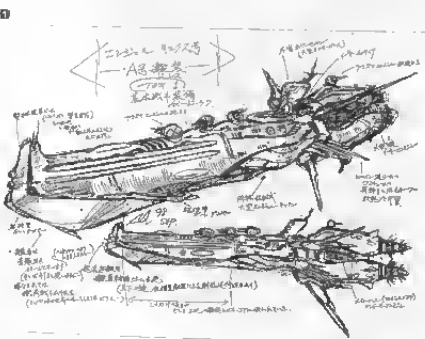
「天使」のイメージが固まるまでの 紆余曲折とシルエットの変遷

天使の羽と「光影」という象徴を得たエンジェルリンクス号のイメージを固形に示したところ、即座に気に入ってもらえたことから、実際の船体デザインに移ることとなった。とはいえざっと羽と光影を内包に盛り込む段階になると、どのような見せ方がもっとも効果的かという点が問題となった。天使としての優美なラインを残しつつも宇宙船としての機能性を損なわないデザイン。その一点に集中して、無数のラフデザインが羅列しては消えていったのである。

「僕が宇宙船の発注を受ける際に、最初にかえるのはその用途や乗組員の構成、さらに名前なんです。エンジェルリンクス号という名前は主人公の別名であり、主人公の固まる会社名でもあるので、艦そのもののデザインとシンクロするのが

然と考えました。その上で「軍艦である」「少人数で乗る」「その世界で最強の船である」といういくつかの要素を加味したんです。特に海賊を相手にすることから強さを見せつつ、天使としての優美さを失わない。最終的な到達点はそんな曖昧な部分まで持っていければいいと考えたんです」

力強さと優美さとは一見対極の要素と思われがちだが、機能美という言葉が示すように、視用面で洗練された機械は必ずと美しさを内包するようになる。それを知っている新武は、軍艦であり、最強の船であるエンジェルリンクス号をイメージし、象徴としての天使の羽や光影を艦の強さを示す外見上のモチーフに転化させていった。その試行錯誤が最終的なエンジェルリンクス号のラインを生み出したのである。



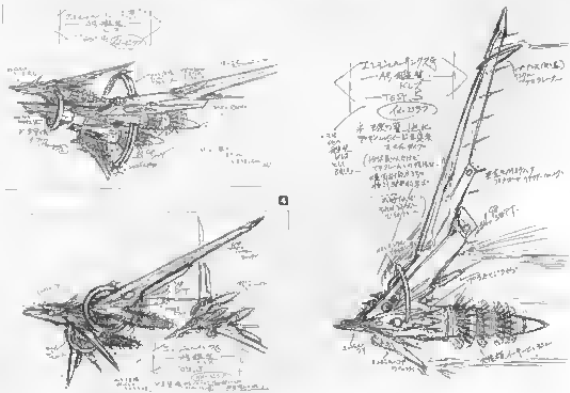
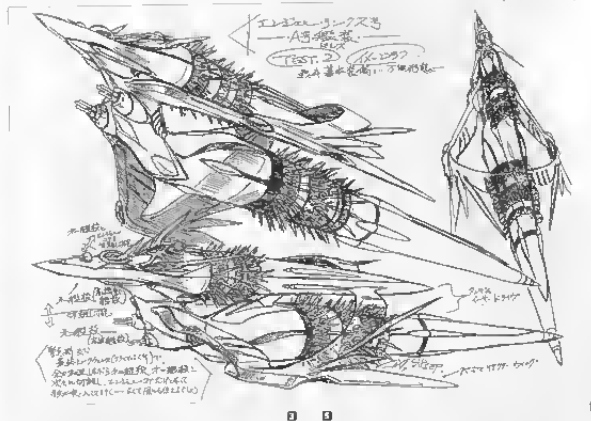
③ テスト版 01

既存の宇宙戦艦に近いイメージ、艦首の巨大ビーム砲や砲塔が強さを表現する一方、象徴としての羽はゆるやかな位置に留まっている。

④ テスト版 02

流線型の艦体を目立たせようと思ったリンクスから数枚の羽が突出している。洗練されたラインを出しているものの、ホムスモチーフが活かされていない。

⑤⑥⑦テスト版 03、04、05
羽と艦体のバランスを考慮したデザインスケッチ。なかには艦体サイズを上回る羽を有するものもある。



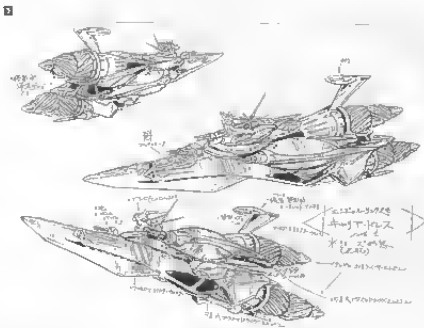
宇宙船の変形と合体 任務に応じて姿を変える艦の誕生

エンジェルリンクス号のデザインにあたり、演出面からもひとつの注文が付けられた。エンジェルリンクス号を単なる戦闘艦ではなく、1個のキャラクターとして扱いたいと考えた制作側から、毎回の見せ場となるようなシーンを作りたいとの意見が寄せられたのだ。つまりエンジェルリンクス号にキャラクターを付与したいというのである。それに対して宮武が提示したアイデアは「宇宙船の着せ替えシステム」だった。最強と謳われるエンジェルリンクス号とはいえ、単艦では多種多様の任務に対応することは難しい。ならば宇宙船に新しい能力を付与するパーツを任務に応じて取り付けられる。これが「着せ替えシステム」の根本となるアイデアであり、最終的には「ドレス」と名付けられた。さらにエンジェルリンクス

号のコアとなるブリッジ部分（エンジェル・コア）を単独で航行可能な船として再デザインし、エンジェル・コアとドレスの組み合わせによってさまざまな任務に対応可能としたのである。

その際、エンジェル・コアのデザインは「ニケの女神像」がモチーフとされた。ニケの像は剣を有する女性という普遍的な天使の姿である。これはエンジェルリンクス号の全体的なコンセプトと矛盾するようにみえるが、実際にはブリッジ部分だけということもあって艦のキャラクター性の向上に役立つこととなった。

「モチーフを踏襲すると同時に誰にでもわかりやすいイメージを導くことはデザイナーの大切な仕事のひとつです。だからこそ、このようなデザイン面の変更はやぶさかではないんですよ」。



① キャリア・ドレス（通常）

艦船類による戦闘を想定したドレス。通常の宇宙船のようなシルエットをなしている。

② キャリア・ドレス（展開時）

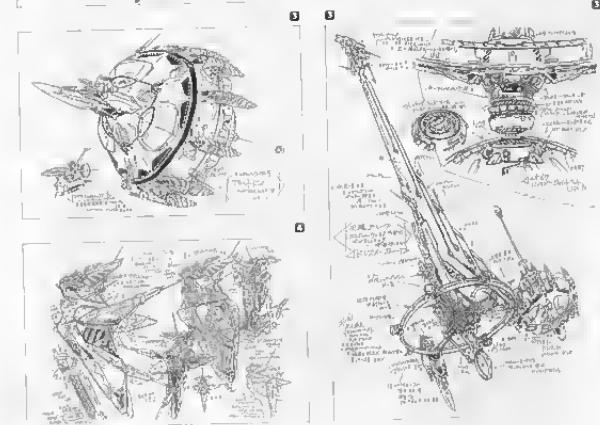
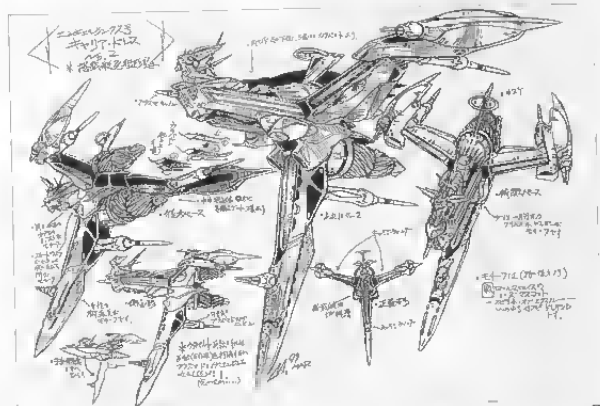
艦船を収容する際には艦首が下方に開くと同時にスタビライザーが展開、通常状態からシルエットが一変することとなる。

③ アサルト・キャリア・ドレス

追加室を有するドローン型のアサルト・ドレスとキャリア・ドレスを融合したバリエーション。

④ エンジェル・コア

⑤ ドレスメーカー
戦艦上6.5倍の倍長用ステージ。ここでエンジェルリンクス号の「着せ替え」が行われる。



「船と港」の関係を強く意識した リンクス号の発艦シーケンス

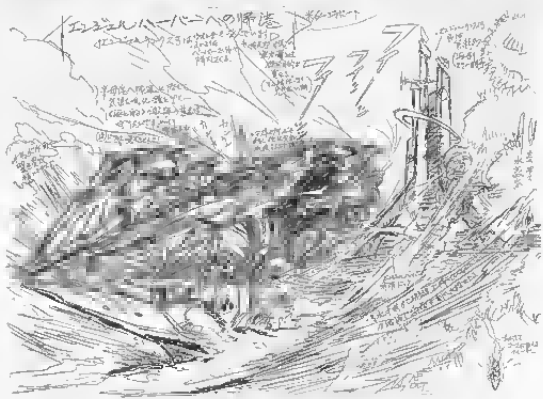
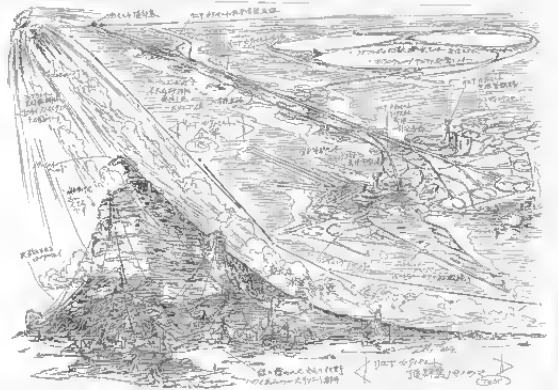
エンジェルリンクス号のデザイン以上に宮武がこだわったのが、発着システムを擁する母港の雰囲気だった。何回も撃ち、必ず返ってくる母港は船と同程度の存在を有するべきだというのが、

「僕は港町で育ったので港町の持つ独特の雰囲気、特に外洋船が出入りする港の様子は刷り込まれているんです。外洋船は一度航海に出ると何ヶ月も戻って来れないばかりか、遭難する危険性

をはらんでいる。だから港では旅立つ船を単々しく見送り、戻ってきた船を熱烈に歓迎するんです。それは未来の港でも同じことでしょう。鋼腕の音が鳴り響き、どきどきする帰港シーンなんて、他のアニメ作品ではまず見られないでしょうね」

13回という放送枠の関係上、宮武のアイデアが完全に反映されることはなかったが、それでもラフスケッチの端々から雰囲気が出てくる

- ② リニア・カタパルトによって軌道上に打ち上げられるエンジェルリンクス号。発着時にフィードバックされるこのシーンは非常シーンとあわせて、冒頭の及び返のひとつとなった。
③ 母港「エンジェル・ハーバー」の俯瞰図。
④ エンジェル・ハーバーに帰還するエンジェルリンクス号。細かい描写はすべて港としての持ち味を出すためのものである。



地球を変成させた源

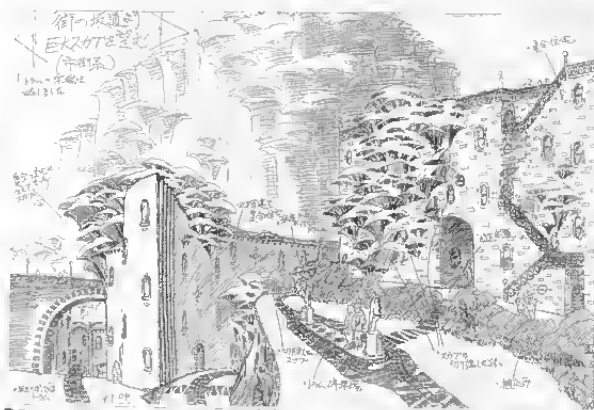
「スカブ」のイメージを伝達するために

「企画がスタートした時、驚かされたことがあります。スカブのイメージを持ち寄った時にはほとんどの人が「珊瑚礁」をイメージしていたんです。しかしスカブが落着いたのはオーストラリアのグレート・バリア・リーフであり、その周辺に生息する珊瑚はすべてテーブル珊瑚なんです。それを指摘した時、監督をはじめ、企画会議に参加した人々の顔が異世界のイメージが固まったと思うんですよ。あとはそのイメージを膨らませつつ、新しい風景を生み出すのが僕の仕事でした」

宮武の言葉が分るように、彼の描く世界はテー

ブル珊瑚状の平たいスカブが大地を覆っている。しかも気の遠くなるような時間の果てに成長を遂げたスカブは地球全体を覆い尽くし、その厚さは数キロ〜十数キロにも及ぶものとなった。

「スカブに覆われた地球は、珊瑚の色がさまざまな美しいグラデーションを描き出すでしょう。決して赤茶けて荒涼とした色合いではなく、既存の自然とは一線を画した美しい色合いを生み出すに違いない。たとえば石英の結晶が日光を反射して生じるスペクトルのように、世界を構築するにはそこまで考える必要があるんです」



1 巨大なスカブの壁に建設された市街地。スカブは日々成長するため、建物の一部がスカブに覆われていくのが見られる。



2 白いスカブの上には青いながらも土壌が生成され、やがて森林を生み出す。そして家を建てて人々が移住することになる。



3 スカブの成長が加速して巨大な穴を完成している場所もある。地下深くの洞窟は既に発見。結果城が浮かぶのみである。

スカブの台地に屹立する建造物 「タワー」とその構造概念

スカブと並んで「エウレカセブン」の世界を象徴するのがタワーと呼ばれる「大なる建造物」である。全高10,000メートルにも及ぶタワーは、一種に不可思議な形状をしているが、実はこの外観もスカブの彫刻を考慮した結果なのだ。

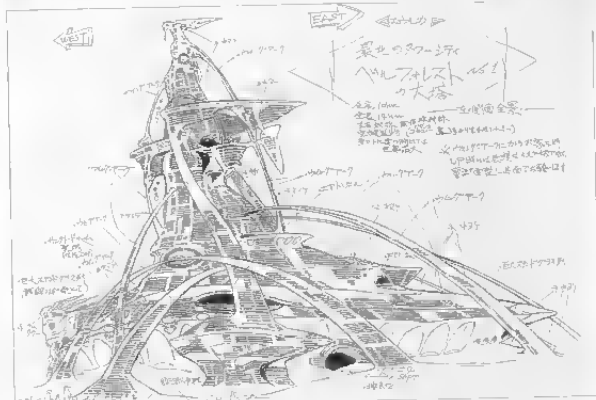
「何と数キロのスカブ網とはいえ、これほど「大なる建造物」を支えきれだけの構造的強度はないはず。ならばタワーの自重を支えるだけの外力が必要となり、その役目を担ったのが大気圏上層部を流れるジェット気流でした。堆積したスカブ網によって地表は大気圏上層部に近くなり、安

定したジェット気流の恩恵を受けることができる。ならばこの気流に逆らうことなく、構造体の隅に空気の流れを巡らすことで揚力を発生させ、タワーの自重を支える構造を組んだのです。カーボンブラー繊維を主な材質とすれば、軽且かつ高剛性な建造物が可能となりますし、形状もかなり自由なものにすることができます」

「見ると隙間だらけのタワーですが、その隙間はタワーを自立させるために必要な仕掛けだったのだ。航空機のメカニズムに詳しい宮武の知識は、空力学を駆使した建築物を生み出したのである。



宮武民雄が設計したタワー。スカブに覆われた地帯からは海は失われたが波紋を帯びたデザインに名残が感じられる



全高10キロ、全長14キロという巨大なタワー。各層から張り出したウイング・アークで揚力を生み出し、自重を支えている。



タワーのある風景。異常な大地よりもスカブの大地は高い位置にあるため、太陽光の強さが強調されている。



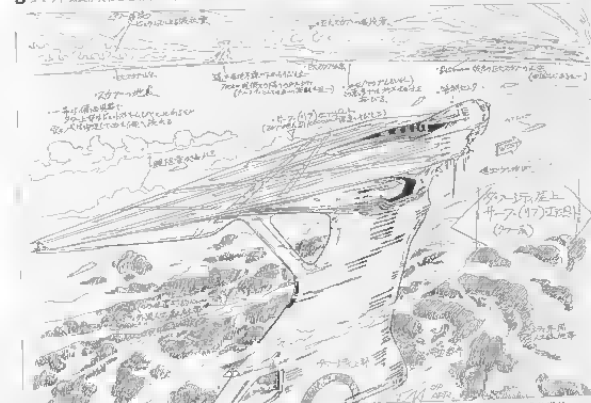
1 折り合うふたつのタワーが浮遊された特異な形状、縦横かつ地味な曲線の定規が特徴の「しっとも美しい」である。



2 複数のドーム状の構造物が集ったタワー。どこことなく芸術的な面々を漂わせる外観が、他のタワーと一線を画している。



3 ジェット噴流が交わる地域では、強大な大気の流れを自然に利用するためにタワーのサイズはさらに巨大なものとなる。



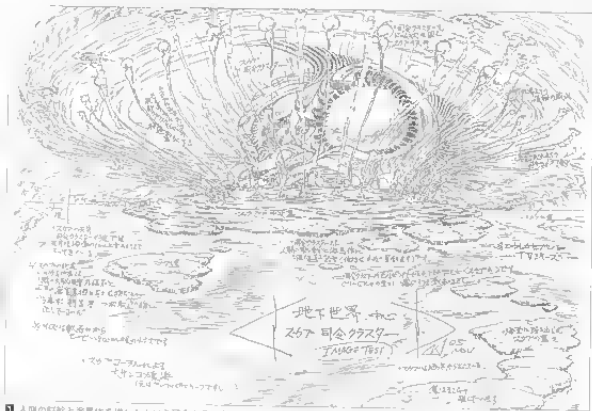
4 タワーの頂上部分にはエアポートが設置されている。細長い形状をしているのは、ジェット噴流に迎えないための仕様だ。

地下の存在する新たな世界と スカブによる侵略の整合性

スカブが地表を覆いつくすというアイデアを聞いた時、それは地球環境を浄化する意味も含んでいるのかと勝手に思い、そう考えで構わないとの返事を頂きました。また一方では、知的生命体であるスカブが惑星規模のネットワークを形成したらどうなるかという疑問が僕のなかにあったのですが、監督の一言から「惑星ソラリス」がイメージできたんです。ソラリスの海が惑星規模の知性なら、地球にネットワークされたスカブも究極的には統一された知性を生むのではないか。その疑問の答えとして、スカブの中核である司令クラス

ターの原型が生まれたんです

スカブの村の下、本来の地球上に存在する人間とは異なる知性、惑星規模の知性体の存在こそが「エウレカセブン」の真骨頂であり、これは物語の根幹にも関わる重要な設定である。番組制作当初、宮武が提出したアイディアは、ついにこれほどまでの異質な存在を生み出したのだ。見慣れた物事をアイディアひとつで初めて目にする存在に変貌させることができるデザイナーとしての醍醐味がここにある。事実、宮武はアイディアひとつで地球をここまで変貌させてみせたのだから



1 人間の知性と惑星規模を生じたという司令クラスター。周囲には複雑なネットワークが構築され、絶えず情報を伝達している。



2 司令クラスターが繋る地下世界は巨大な空間が形成され、雲が流れ、鳥が飛ぶという、地上とは異なる世界が広がっている。

Conclusion

プロパー・デザイナーとしての宮武・貴

SF小説のジャンルに「ハードSF」と呼ばれるものがある。現行の技術体系に則り、これから出現するであろう機械や技術といったものを厳密に描き出したSF小説のことである。そのための科学的メカニカル描写のある小説＝ハードSFと認識している読者は多い。しかしこの認識に異を唱える読者層も存在する。アイザック・アシモフやアーサー・C・クラークが筆出した小説をハードSFではなく、あえて「プロパーSF (PROPER=真の、固有の)」という者たちだ。ハードSFが技術解説に紙面の多くを割き、ともすれば小説の完成度が低下するのに対し、プロパーSFはまず小説ありきであり、それに技術解説が付随することで全体的な完成度を高めているというのだ。そのためプロパーSFは読者が予想にしない展開をすることが多く、SFというジャンルの可能性を高めることとなった。劇場作品「2001年宇宙の旅」を見て、自分のSF観やデザイン観が大きく転換したと宮武が述べているように、プロパーSFには無から生み出す力があると、言えるだろう。

そんな宮武の手がけた作品はプロパーな要素に溢れている。「人が作ったものは作りたくないし、すでに現成かできあがっているものを使うのが手かける必要もない」と言い切るだけあって、彼の作品は既存のロボットや艦船から逸脱し、なおかつ特異な存在感がある。生体ロボットの先駆けとなったオーライトラウヤ、スカブ(珊瑚状の異生物)に覆われた地球の姿に彼の独自性が叫びとれる。そして宮武の独自性のベースとなっているのは、「本物を観察する目」にあると思われる。オーライトラウヤをデザインするにあたり、宮武は虫の姿容を徹底的に観察した。そして甲殻が引き出すラインや翅の厚さを基に曲線主体のオーライトラウヤが誕生することになった。またスカブに覆われた地球を想像する際には異物のナール珊瑚を題材に、それが無数に積み重なる姿を観察し、やがて地球を覆うまでに拡大させたのである。さらに言えば昔から機械装置近郊に存在していた宮武の母艦や機関に間近に接する機会が多く、間で感じた兵器の重厚感がデザイン上で重要な位置を占めている

という。それほど宮武は本物に接する機会を大切にし、現在もことあるごとにさまざまな分野に観察眼を光らせているのである。本物に接し、その本質を知ることができれば、あとから別の要素を付け足しただけのアレンジメントがいかにバランスの悪いデザインを生み出すことになるかわかる。物事の本質を見出すためにもまずは見る。それが宮武流デザインの基礎といえるだろう。

さらに言えば観察する対象は虫やメカといった特定のものに限らない。現実の世界に存在する事物はすべてが関連しあっている。現在の姿を培ってきたのである。地上10,000メートルの塔を描く場合、既存のビルを縦に伸ばしただけでは強度的に無理がある。材質は炭素素材のカーボンファイバーを使い、自重を支えられるように塔の周囲の気流を利用する。その際、高度10,000メートルを吹く風は常に安定した方向と風量を行っているので、塔の向きも風に逆らわないものになるだろう。等々。ひとつの塔をデザインするだけでも材料工学や

建築学、気象学といった多岐に渡る情報が必要となり、さまざまな本物を観察しない限り、作品世界と矛盾のないデザインは成立しないのである。逆に言えば、無数の本物を観察することで得た情報を理路整然と統合することが宮武のデザイン、テクニクなのである。

「僕が大学時代に勉強したのは情報の検索方法というように、宮武は観察した情報を整理し、いつでも引き出せるようにしている。この情報量こそが宮武の財産であり、緻密なデザインを生み出す源である。彼のデザインはどんなにケレン味に溢れているものでも、その裏には緻密な観察と計算があり、きちんと読み解くことで成立過程が納得できるばかりか、作品世界にも矛盾なく存在する理由が受け取れる。感性ではなく観察から生み出されるデザイン。プロパー・デザイナーとしての宮武の本質は、すべてを見通そうという観察眼から生じているのではないだろうか。」

宮武・貴 主要作品リスト

■ アニメーション 劇場映画用デザイン

1972年	マシンガンZ	TVアニメーション (内部監修)
1973年	ゼロテスター	TVアニメーション
	宇宙戦艦ヤマト	TVアニメーション
1975年	飛行ライダー	TVアニメーション
	UFOロボ グレンダイザー	TVアニメーション
1976年	超電磁ロボ コン・バトラーV	TVアニメーション (内部監修)
1977年	超合金魂南ゴロ マシンライダー	TVアニメーション
	超電磁マシン ボルテスV	TVアニメーション (デザイン原案)
	無敵超人ザンボット3	TVアニメーション
1978年	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	劇場用アニメーション
	宇宙海賊キャプテン・ハーロック	TVアニメーション
	闘将ダイモス	TVアニメーション
	宇宙戦艦ヤマト2	TVアニメーション
1981年	戦国鉄道999・アンドロメダ終焉篇	劇場用アニメーション アルカディア号
1982年	わが青春のアルカディア	劇場用アニメーション アルカディア号
	テクノポリス21C	劇場用アニメーション
	超時空要塞マクロス	TVアニメーション
	わが青春のアルカディア 無敵軌道SSX	TVアニメーション アルカディア号
1983年	聖戦士ダンバイン	TVアニメーション
	超時空世紀オメガス	TVアニメーション
1984年	超時空要塞マクロス「愛、おぼえていますか」	劇場用アニメーション
	さよならジュピター	劇場映画
1985年	ダーティペア	TVアニメーション
1988年	宇宙の騎士	オリジナル・ビデオ・アニメーション
1989年	トップをねらえ!	オリジナル・ビデオ・アニメーション
	クラッシャージョウ 永劫地獄の罠	オリジナル・ビデオ・アニメーション
	クラッシャージョウ 最終兵器アッシュ	オリジナル・ビデオ・アニメーション
1990年	ダーティペア 隠秘の005 便	オリジナル・ビデオ・アニメーション
1993年	モルダイバー	オリジナル・ビデオ・アニメーション
1994年	ダーティペア FLASH	オリジナル・ビデオ・アニメーション
	マクロスプラス	オリジナル・ビデオ・アニメーション
	マクロス7	TVアニメーション
1995年	ダーティペア FLASH2	オリジナル・ビデオ・アニメーション
	ダーティペア FLASH3	オリジナル・ビデオ・アニメーション
1997年	マクロスダイナマイト7	オリジナル・ビデオ・アニメーション

1999年	ドラえもん のび太の宇宙漂流記	劇場用アニメーション
	聖方天竺エンジェルリンクス	TVアニメーション
	Vガンダム	TVアニメーション
2000年	地球防衛軍	TVアニメーション
2002年	ラーベフォン	TVアニメーション
	機物戦士ガンダム SEED	TVアニメーション
	マクロス ZERO	オリジナル・ビデオ・アニメーション
2003年	サブマリナー707R	オリジナル・ビデオ・アニメーション
2004年	舞・乙・HIME	TVアニメーション
2005年	交響詩篇エウレカセブン	TVアニメーション
	創聖のアクエリオン	TVアニメーション
	舞・乙・HIME	TVアニメーション
2006年	ガラスの仮面	TVアニメーション
	FLAG	WEBアニメーション

■ コンピューター・ゲーム カードゲーム用デザイン

1997年	MACROSS DIGITAL MISSION VF-X	プレイステーション用ソフト
	新機軸伝マジンダー 復活編	プレイステーション用ソフト
1999年	宇宙戦艦ヤマト 迷かなる星のスカンデル	プレイステーション用ソフト
	ダークアイズ	ネットワークゲーム
	機軸編マジンダー2	プレイステーション用ソフト
	MACROSS VF-X2	プレイステーション用ソフト
	パンツァーフロント	プレイステーション用ソフト
	超機軸伝マジンダー	アーケードゲーム用ソフト
2000年	さらば宇宙戦艦ヤマト 愛の戦士たち	プレイステーション用ソフト
2001年	マクロス M3	ドリームキャスト用ソフト
	アニメンサクセス	トレーディング・カードゲーム
2002年	機軸伝マジンダー 第三回マジンダー大戦	プレイステーション2用ソフト
	機軸伝マジンダー 同僚の反撃	プレイステーション2用ソフト
	機軸伝マジンダー レジェンド オブ クラウド	プレイステーション2用ソフト
2004年	STEEL FANG	オンラインゲーム

■ 玩具デザイン その他

2002年	ガンウォーカー	ラジオ・コントロール・ロボット
2002年	ガンリーダー	ラジオ・コントロール・ロボット
1992年	HH 石川島重工業企業 CM	

